

# CONSOLES

"Et tous les samedis soirs que je peux, j'écoute pousser mes cheveux"

**3 CADEAUX!**



**CHAUDS LES MARRONS!  
SUPPLEMENT BASTON**



**CYBER WEAPON Z  
LA SAGA CONTINUE**



**INEDIT!  
LES JAQUETTES  
CD SPECIAL TIPS**

**ULTRA 64**

**Le réveil de  
la bête**

**SEGA RALLY  
VIRTUA FIGHTER 2,  
VIRTUA COP**

**LA SATURN  
S'EMBALLE!**

## DRAGON BALL Z

**DE L'AVENTURE (SNIN)  
ET DE LA BASTON (SATURN)**

**AVALANCHE DE  
JEUX POUR  
NOEL!**

DOOM (PS),  
YOSHI'S ISLAND (SNIN),  
SAMURAI SHODOWN 3  
(NEO GEO), VIRTUA COP  
(SATURN), TOHSHINDEN 2  
(PS), SECRET OF MANA 3  
(SFC), DONKEY KONG 2  
(SNIN)...

T 6745 - 49 - 32.00 F



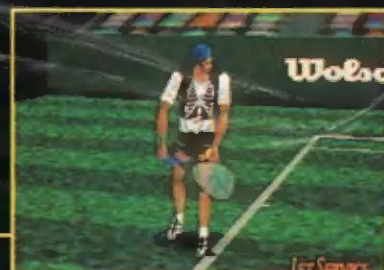


# POWER SERVE

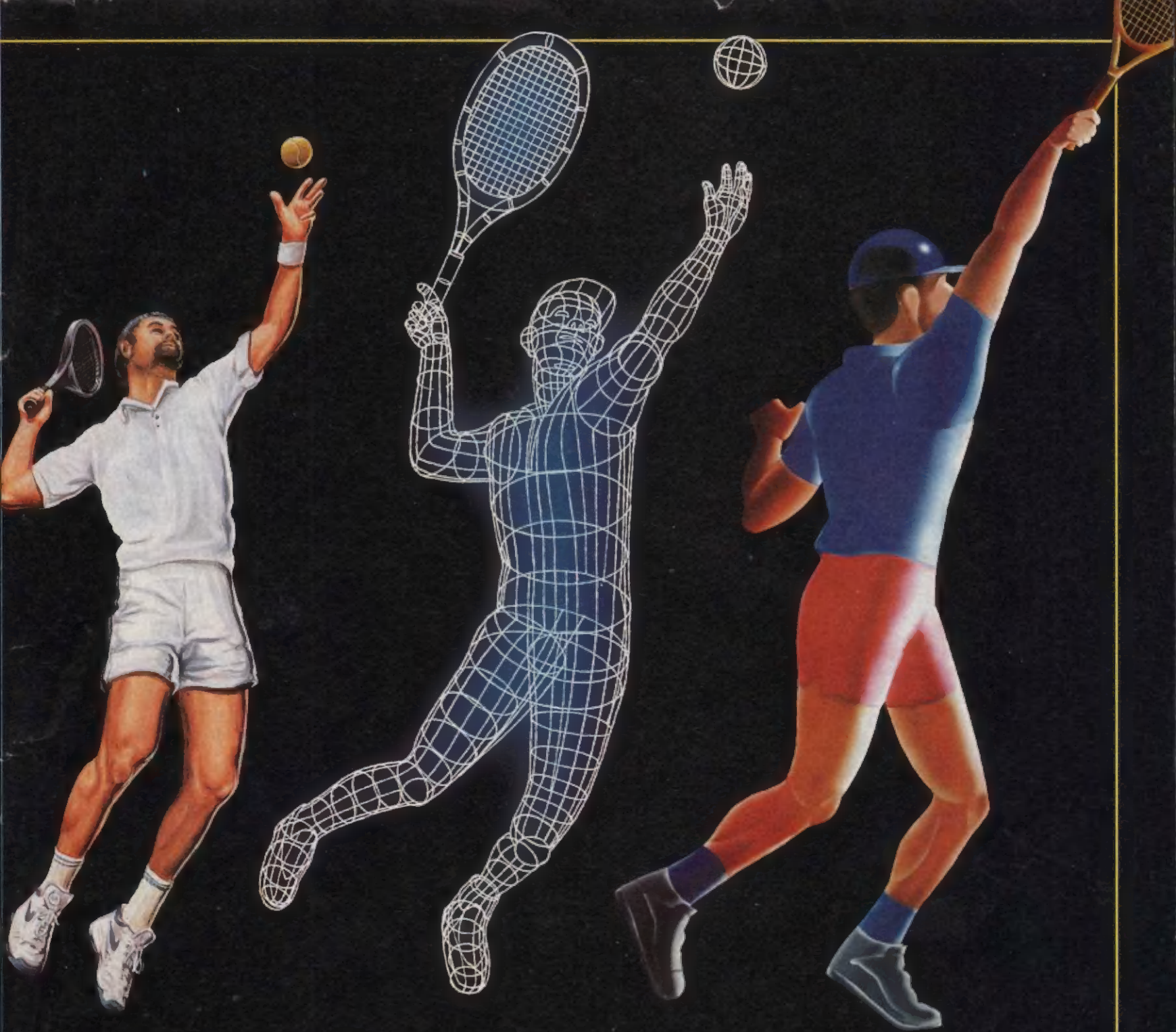


## Power Serve s ça valait le coup d'atten

Joueur et stade modélisés en 3D.  
Plusieurs angles de vue comme à la télé.  
Jeu à 4 joueurs possible.  
Possibilité de séparer l'écran en deux.







ur PlayStation :  
dre 2 millions d'années.



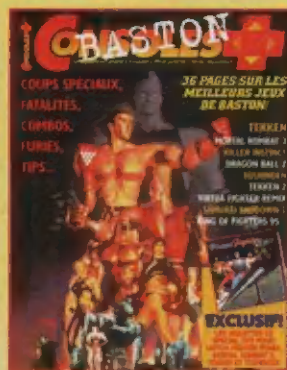
ocean







Couverture Consoles+ :  
copyright Toei Animation,  
Akira Toriyama.



Couverture supplément  
baston: copyright Namco.

## LES TESTS LES PLUS COMPLETS

Liste des jeux classés par ordre alphabétique avec renvoi aux pages

90 MINUTES PRIME GOAL (Super Nintendo)	142
BIG SKY TROOPERS (Super Nintendo)	150
DOOM (Playstation)	102
DRAGON BALL Z 6 (Super Famicom)	112
F1 LIVE INFORMATION (Saturn)	98
HANG ON GP 95 (Saturn)	122
INT. CHAMPION SOCCER (Playstation)	124
LONE SOLDIER (Playstation)	130
NBA GIVE 'N GO (Super Nintendo)	100
NHL ALL STAR HOCKEY (Saturn)	110
POWER INSTINCT 2 (Saturn)	140
REAL MONSTERS (Super Nintendo)	132
SECRET OF MANA 2 (Super Famicom)	146
SHOCKWAVE (Playstation)	126
SPOT GOES TO HOLLYWOOD (Megadrive)	108
STRIKER 96 (Playstation)	128
TOTAL FOOTBALL (Megadrive)	138
VICTORY BOXING (Saturn)	115
VIEWPOINT (Playstation)	120
VIRTUA COP (Saturn)	148
VIRTUAL OPEN TENNIS (Saturn)	118
WORMS (Playstation)	106
WRESTLEMANIA THE ARCADE GAME (Playstation)	114
YOSHI'S ISLAND (Super Nintendo)	92
ZE KILLER (Ultra-Mega 96)	116
ZOOP (Megadrive)	136

Nous remercions pour  
leur aimable collaboration  
• les magasins:

DRAGON'S GAMES, EPROM, ESPACE 3, ESPACE  
VIDEO, GAME PARTNER, GAMES STATION,  
MICROMANIA, NEW TECH CITY, SAMOURAI,  
SATELLITE, ULTIMA GAMES, VIDEO STORY

• Et toujours les magazines japonais et français:  
"FAMICOM TSUSHIN", "KADOKWA SHOTEN"  
ET "ANIMELAND".

## GRATUIT DANS C+

Ce numéro n'est complet qu'avec le supplément couleur  
32 pages "Cyber Weapon Z", ainsi qu'avec le supplément  
"Consoles+ Baston" de 36 pages. Consoledise...

## LE JAPON EN DIRECT

12



Ça commence avec un topo  
sur la Nintendo 64, dont la sor-  
tie est retardée au Japon, ça  
continue avec les previews du  
nouveau Samurai Shodown, de  
DBZ sur Saturn, et de Dracula  
X de Konami sur Playstation,  
ça s'achève sur de superbes  
images du Toh Shin Den 2.

Samurai Shodown 3  
sur Neo Geo en direct de  
l'archipel nippon!

## PREVIEWS

48

Le mois de janvier s'annonce prolifique. Secret of Evermore sur  
Super Nintendo, Sega Rally et Virtua Fighter 2 sur Saturn, Total  
NBA sur Playstation. Economisez, qu'y disaient!

## NEWS

64

3DO vient de revendre la technologie de la M2 à Matshushita -  
STOP - Sega ne sortira ni la Neptune ni la Nomad en France -  
STOP - Les Cardass DBZ arrivent enfin en français - STOP -  
Dernière minute: Atari ne sortira pas de casque de réalité vir-  
tuelle pour la Jaguar.

## TIPS

66

Il est en retard mais il est toujours fidèle au poste. Switch vous  
pond les meilleurs tips du moment sur vos consoles favorites...

## ANIMÉ+

70

Le matois Panda vous propose une interview du créateur  
de "Cyber Weapon Z", et vous invite à découvrir "Roujin Z", "The  
Cockpit" et "AD Police".

## CARTUS EX MAGICA

80

Le phénomène des cartes à jouer telles que "Magic: l'Assem-  
blée" est bien plus qu'une mode. Spy vous révèle tout ce qu'il  
faut savoir sur ce jeu génial: vous ne mourrez pas idiot.

## LE SHOPPING DE NOËL

84

La divine Elvira et Santa Niico n'ont rien trouvé de mieux que  
faire du lèche-vitrine. Avant Noël, c'est le moment de laisser traî-  
ner Consoles+ sur le lit des parents...



## TESTS OU PAS TESTS?

92

Ze Killer fait son numéro mégaloman pendant que l'équipe, elle, a trimé comme rarement pour vous proposer les tests les plus fiables sur toutes les consoles du marché: Yoshi's Island (SNIN), F1 Live Information (Saturn), Doom (PS), DBZ 6 (SFC), International Championship Soccer (PS), Cool Spot Goes to Hollywood (MD), Secret of Mana 2 (SFC), Virtua Cop (Saturn)...



Secret of Mana 2 sur Super Fami-com est l'un des plus beaux jeux de notre livraison mensuelle.

## ARCADE

154

Marc a passé trois jours sur Indy 500, et fait un topo complet sur la bête.

## COURRIER

156

L'adresse de Consoles+ a changé. A présent, envoyez vos lettres à: Consoles+ (Bomboy), 150, rue Galliéni, 92514 Boulogne Cedex. Bomboy, lui, n'a pas changé: tel il est, tel il demeure.

## KILL, KILL, KILLER...

160

Prenant exemple sur Christophe Lambert, qui vend de la bouffe sous vide, Ze commercialise Killer Juice, une boisson qui pétile. Un stimulant gazeux pour le grand pourfendeur de médiocrités.

## SERVICES+

161

Les bons plans de Mangana, le retour: bonnes adresses, serveurs Minitel, occasions, échanges. Charme, vérités et jeux vidéo...

## SPEEDY GONZATEST

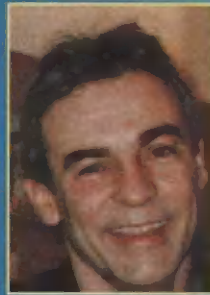
172

Plus rapide que l'éclair, plus vive que la belette, notre souris entéquilosée dévore les tests.

## CHANGEMENT À LA HOT-LINE DE CONSOLES+!

La Hot-Line de Consoles+, c'est sur le 3615 TCPLUS.

Avec Switch-Tips le mercredi, de 14 heures à 18 heures, et avec le Panda-Mangas, le vendredi de 14 heures à 18 heures. Mais la Hot-Line de Consoles+, c'est aussi des débats en direct, des PA, des concours... toujours sur le 3615 TCPLUS. Encore + de tips? Appelle le 36 68 00 64, et nous te donnerons tous les trucs pour aller plus loin. Encore + de jeux? Appelle le 36 68 05 20 et affronte les questions de la rédaction, pour un max de cadeaux. Encore + de copains? Appelle le 36 68 24 00, et fais-toi un max de potes, pour échanger des infos et parler jeu.

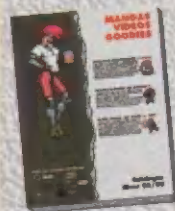


Au risque de me répéter, je vous dirai une fois de plus qu'on vit une époque formidable. Après un début d'année peu excitant, on est passé à la vitesse supérieure avec la sortie officielle de la Saturn et de la Playstation. Ce mois-ci, la rédaction a craqué devant Doom et International Championship Soccer sur Playstation, deux petites merveilles qui feront le bonheur des fous de la gâchette et des fans de foot. Mais notre plus grande surprise vient de chez Sega, qui nous a montré les versions presque définitives de Sega Rally et de Virtua Figh-

ter 2. Aaargh! Je le crois pas, ça! En voilà des jeux qui décoiffent et qui devraient vraiment faire du bien à la Saturn. Mais si ces nouveautés 32 bits sont géniales, il ne faudrait pas pour autant mettre trop vite au rancart nos bonnes vieilles 16 bits car l'arrivée de Yoshi's Island ne risque pas de passer inaperçue! C'est le plus grand jeu de plates-formes de tous les temps! (C'est vrai, je m'emballe un peu, mais Mario et moi, c'est une vieille histoire d'amour.) Il a beau ne pas être très réussi graphiquement, on n'y fait plus attention au bout de quelques minutes de jeu tant on est fasciné par la profondeur du jeu et les innovations incroyables que l'on y découvre. Bon, je me calme, sinon je vais vous pondre un édit de trois pages uniquement consacré à Yoshi's Island! Faut dire que je suis frustré parce que Elvira et Niico se sont jetés sur le test et qu'il ne me restait pas de place pour faire un avis! En ce qui concerne l'avenir proche, je vous conseille de lire les toutes dernières révélations de Banana San sur la Nintendo 64. Lorsque vous lirez ces lignes, je serai tout juste de retour du Japon où j'aurai assisté à la présentation de la petite dernière de Nintendo. Je ne vous cacherai pas que je suis vraiment très excité à l'idée de découvrir enfin la bête. Nous avons même pensé à reculer la sortie de Consoles+ pour pouvoir vous en parler, mais il aurait fallu présenter la Nintendo 64 trop rapidement, et nous avons finalement préféré lui accorder la place qu'elle mérite dans le prochain numéro. Je vous donne donc rendez-vous, le mois prochain, pour un nouveau numéro de Consoles+, dans lequel vous trouverez un méga-dossier Nintendo 64, et une très belle surprise qui devrait vous faire plaisir...

Alain Huyghues-Lacour

EDITO



## 32 PAGES DE MANGAS, VIDÉOS...

LA BOUTIQUE TOON vous offre avec ce CONSOLES+ son nouveau catalogue couleur. Tous les mangas, tous les dessins animés en vente par correspondance! Si vous voulez un autre catalogue ou simplement recevoir automatiquement le prochain, laissez-nous vos coordonnées par minitel, téléphone ou courrier.

(Merci de nous indiquer la référence «CP1295»)

## ...ET DES CADEAUX À LA CLÉ!

- 1 Le calendrier mangas 96 exclusif, 12 pages. (Une par mois, dingue ça!)
- 2 6 TOON'S originaux fabriqués spécialement!

Calendrier offert pour toute commande, TOON'S offerts pour toute commande de plus de 250F.



### LA BOUTIQUE TOON

BP 249  
94102 SAINT-MAUR Cdx  
Minitel : 3614 TOON  
Tél : (16.1) 49.76.19.63



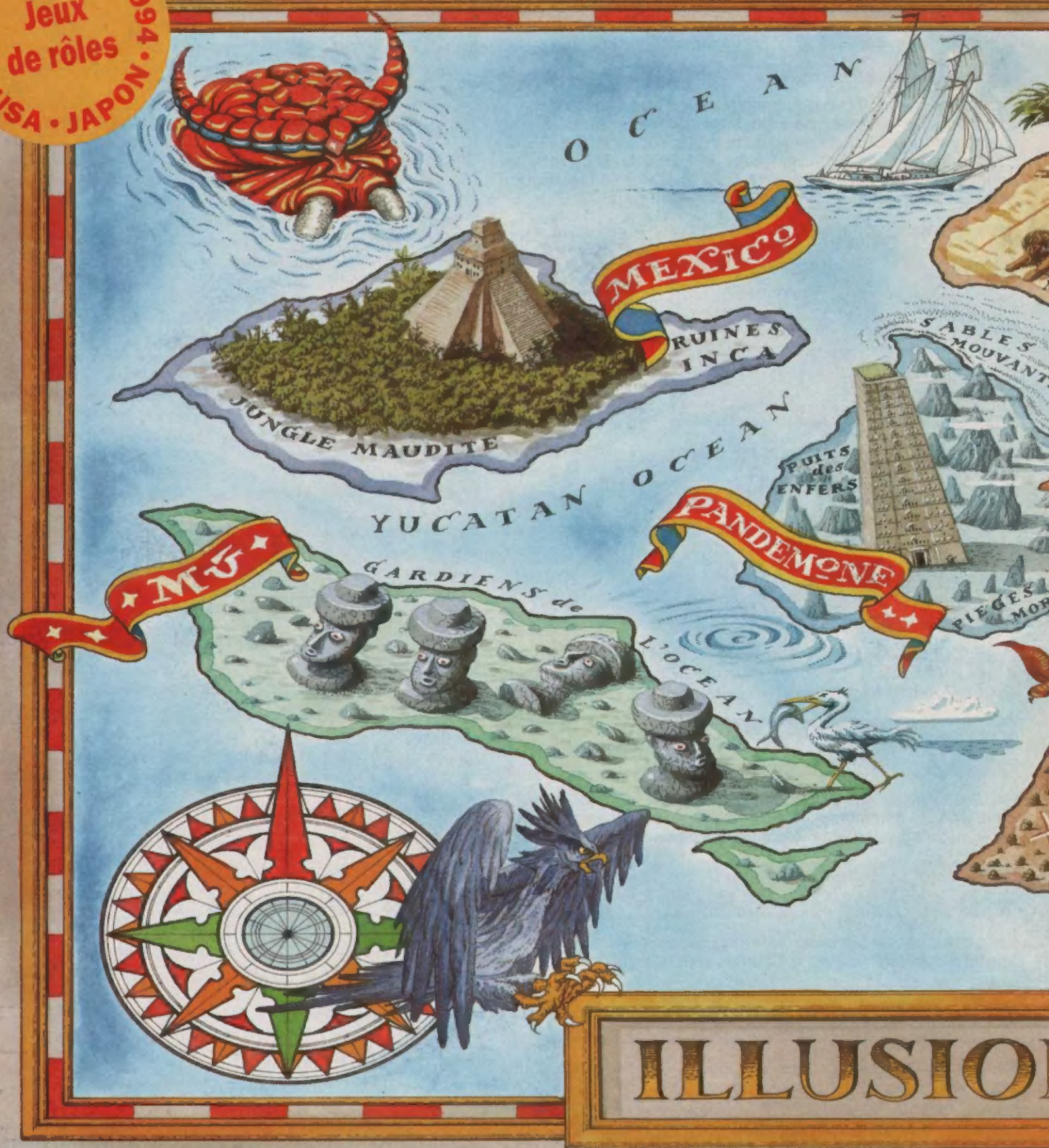
Ce numéro comporte:

- un supplément de 34 pages gratuit à Consoles+ n° 49, sous blister;
- un supplément "Cyber Weapon Z" © TONKAM 1995, de 32 pages numérotées de 32 à 61 (deuxième épisode), sous blister;
- un encart Acclaim de 4 pages broché au centre;
- un catalogue ACME de 32 pages jeté;
- un encart abonnement jeté.



ALORS COMME ÇA TU VEUX

N°1 DES VENTES 1994  
Jeux  
de rôles  
• USA • JAPON



Il y a tout juste un an, un groupe d'explorateurs disparaissait dans des conditions mystérieuses. Ton père était leur résoudre les légendes de civilisations oubliées, et ses fouilles devaient lui permettre de trouver la clé d'un des plus grands m Pandémone. Tous disparurent sauf toi. Mais tu ne te souviens de rien. Ton père est vivant quelque part en ce monde et tu as ver. Plus qu'un simple jeu de rôles, Illusion of Time est une aventure fabuleuse. Prépare-toi à sillonner le monde, à rencontr amis et à affronter de terribles ennemis. Pour sauver ton père, tu devras faire appel à tes pouvoirs surnaturels et à la ma Gaïa. Peut-être seras-tu en mesure d'empêcher la Comète du Chaos de réduire la planète à néant pour sauver le monde.



# JOUER LES AVENTURIERS?



chef. Il espérait  
mystères : la Tour  
uré de le retrou-  
er de nouveaux  
e de l'esprit de

**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

3615 Nintendo (2,23 F/mn) 36 68 77 55, 7/7 jours - 24/24h - 2,23 F/mn



VERSION ENTIEREMENT FRANÇAISE  
MODE D'EMPLOI EN FRANÇAIS



**Souvenez-vous: le mois dernier, le Panda cherchait désespérément son téléphone portable, alors qu'un jeu destiné à Ze Killer avait été dérobé au nez et la barbe de Niiico, pardon, de nos testeurs. L'ensemble de la rédaction se mit donc à la recherche de l'objet volé... C'est alors qu'un coup de fil anonyme les informa que la solution à leur problème se trouvait au deuxième étage des locaux, derrière une épaisse porte blanche... Voici la suite tant attendue de la palpitante, et néanmoins véridique, histoire des testeurs de Consoles+. Accrochez-vous, ça dépote!**

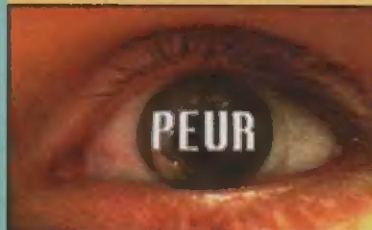
Nos courageux testeurs pénétrèrent en force dans la salle, se ruant vers ce qu'ils pensaient être un humain. Un solide combat commença.



En quelques secondes, le monstre fut maîtrisé. Assommé puis emballé dans un solide sac de toile (espace Linge de maison, 3<sup>e</sup> étage de la Samartine, en promotion 149 francs), le voleur était hors d'état de nuire.



Traîné jusqu'aux locaux de Consoles+, nos testeurs allaient enfin mettre un visage sur ce satané voleur de jeux. L'ambiance était tendue, la sueur perlait le long de nos tempes. Je crois même qu'Elvira frissonnait... La peur se lisait dans les yeux de chacun d'entre nous, mais surtout dans ceux de Switch.



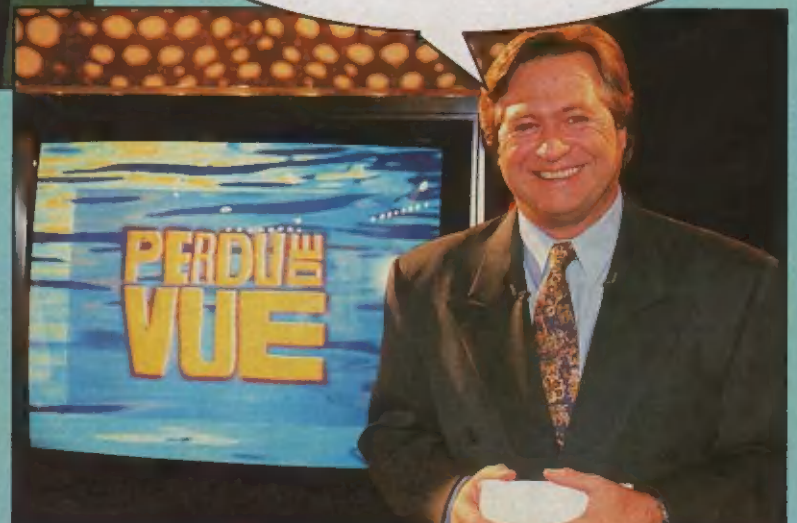
La lame à l'œil, la fabuleuse et héroïque équipe de Consoles+ s'appêtait maintenant à ouvrir le sac (dans lequel, je le rappelle pour ceux qui n'arriveraient qu'à l'instant devant leur Consoles+, était enfermée la plus sauvage et la plus cruelle créature que l'homme ait jamais connue).



Après plusieurs heures d'efforts incessants, la petite lime à ongle d'Elvira parvint enfin à couper la maigre ficelle qui fermait le sac (dans lequel, je le rappelle une fois de plus, reposait... patati et patata! vous n'avez qu'à suivre un peu, je ne vais pas me répéter tout le temps, c'est agaçant, quoi!).



• Ainsi s'achève la deuxième partie de notre émission spéciale de "Perdu de Vue" de ce soir. Le mois prochain, nous essaierons pour la troisième partie de notre longue série d'émissions "Des extraterrestres et des téléphones portables", de retrouver la trace du Panda, dont nous sommes sans nouvelles depuis quelques jours. A très bientôt donc, et encore merci de votre fidélité. Pour l'instant, je vous laisse avec une page de publicité. Et buvez Killer Juice!





NICKELODEON®

AAAHH!!!

# REAL MONSTERS™



"De la plate-forme délirante avec trois monstres sympathiques dans un univers étrange. 84%"  
Consoles +

Bienvenue aux apprentis monstres! T'es-tu déjà demandé ce qu'il fallait faire pour devenir un vrai monstre? Et bien, voici un moyen de le découvrir!

Tu vas devoir aider Ikks, Krumm et Oblina à passer leurs examens de monstres. Pour cela, il va falloir ramasser toutes les ordures les plus dégoûtantes, effrayer tous les humains qui se trouvent sur ton chemin et jouer au golf avec les balles qui te servent d'yeux!

Tu peux changer de monstre à n'importe quel moment au cours du jeu ou bien combiner les trois pour réaliser les plus terribles acrobaties monstrueuses.

Avec 20 niveaux monstrueux et 5 niveaux bonus à explorer, qu'est-ce que tu attends?  
Vas-y et doué-les tous sur place!

Disponible sur  
Mega Drive™ et Super Nintendo™



VIACOM  
newmedia™  
DISTRIBUÉ PAR CIC

© 1995 Viacom International Inc. Tous droits réservés. Nickelodeon, Aaahh!!! Real Monsters et tous les logos, titres et personnages apparentés sont des marques de Viacom International Inc. Aaahh!!! Real Monsters est une création de Klasky/Csupo, Inc.

CIC 1 bis rue du Petit Clamart-BP 13-78142 Vélizy Cedex. Fax: (1) 40 94 10 04.



# EARTHWORM JIM



**Disponible sur Mega Drive et Super Nintendo.**

*Tu peux retrouver le premier épisode de Earthworm Jim sur Game Boy et Game Gear.*

Du Cirque-Le-Plus-Nul de Evil le Chat à la planète Viande, retrouve Earthworm Jim pour une course poursuite délirante à travers la galaxie. Au cours de sa rude journée de travail Jim devra sauver des vaches, sortir vivant d'une cuisine et se montrer plus malin que Psy-Crow.

Es-tu prêt à relever le défi ? Peux-tu manier de nouvelles armes particulièrement impressionnantes ? Vraiment ? Alors lâche ce magazine, cours jusqu'au magasin le plus proche et prouve-le !

• **Plus de 5 nouvelles armes !**

• **Fouette, cours, saute, et vole avec ton ami Snott jusqu'à la victoire !**  
• **Retrouve tes personnages préférés : la Princesse Quel-est-son-nom, Psy-Crow, Peter le Chiot, Bob le Poisson Rouge et plein de nouveaux ennemis !**



**Ta mère, elle va vouloir une console  
pour Noël !**



Ear

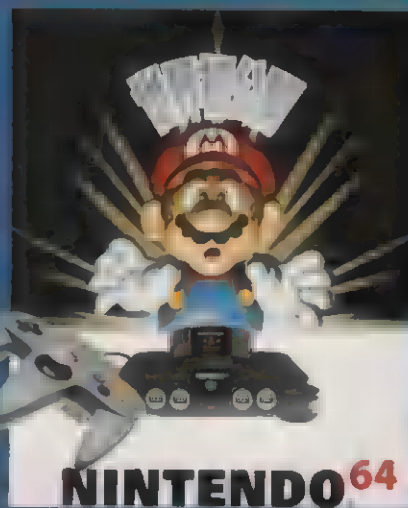
PARIS, 233 rue de la Chapelle, 75015 Paris.  
maison, 1 rue de la Chapelle, 75015 Paris.  
Editeur

All rights reserved.

TRUCS  
ASTUCES  
INFOS  
CADEAUX



# Nintendo La 64 pour 96?



Le Shoshinkai est un salon qui a lieu à la fin du mois de novembre. Il va être l'occasion pour Nintendo de présenter sa nouvelle console, la Nintendo 64. Au moment où j'écris ces lignes, deux semaines avant le salon, une série d'informations commence à filtrer sur la "bête". C'est l'heure de faire le point sur la réponse de Nintendo à Sega et à Sony!



Lors du Shoshinkai, Nintendo devrait annoncer la date de sortie de la Nintendo 64 au Japon: fin du mois de mars 1996, et sans doute le 21. Mais mon petit doigt m'a laissé entendre que Nintendo pourrait notifier un retard à la sortie de la Nintendo 64. Explications. La Nintendo 64 ne serait pas prête à cette époque à répondre aux critères de qualité de Nintendo, à la fois au niveau de son hardware ni de ses softwares. Mais alors quand donc sortira la Nintendo 64? Il semble qu'elle serait réellement commercialisée à la fin de l'été ou l'automne au Japon, pour être ensuite diffusée aux Etats-Unis en décembre, puis en Europe, toujours Nintendo Japon et Nintendo USA se rappellent de notre existence!

L'intérêt de la Nintendo 64 ne se limite pas à être la première console à avoir un processeur 64 bits (la Jaguar n'a pas un "vrai" 64 bits), par rapport à la Saturn et à la Playstation, équipées de 32 bits. En effet, le microprocesseur n'est pas tout, et le passage à la génération des 32 bits à celle des 64 bits ne change par exemple rien au fait que la Saturn, la Playstation et la Nintendo 64 gèrent des graphismes sous 24 bits, soit une palette de 16,7 millions de couleurs!

## Plus qu'une nouvelle génération de processeurs, un nouveau concept!

Par ailleurs, Nintendo a annoncé qu'il travaillait avec Netscape pour mettre au point un serveur qui permettrait aux possesseurs de la Nintendo 64 d'un modem de télécharger des démos, de jouer sur le Net... Le modem coûterait environ 1 000 francs. Square et Just Systems ont annoncé leur volonté d'offrir des services de jeux vidéo, télé-shopping, consultation et gestion de compte bancaire via un tel modem.

Nintendo, avec la Nintendo 64, a donc l'ambition d'offrir au joueur quelque chose de différent. La puissance des puces MIPS et de Silicon Graphics lui permette. Son concept est simple: il ne suffit plus de donner à l'utilisateur plus de rapidité, plus de graphismes 3D, plus d'animations en temps réel, il faut aussi, et surtout, lui donner sa part de rêve en lui permettant d'accéder à une nouvelle dimension du jeu vidéo. C'est dans cet esprit que vient s'inscrire le nouveau contrôleur, avec ses possibilités de manier deux pads à la fois, ou encore le partenariat avec des firmes comme Paradigm ou Angel Studio, plus habituées à manier le 3D pour des programmes professionnels, à faire des recherches sur la Réalité virtuelle ou des trucs pour le cinéma qu'à produire des "Petits Mickey animés"! De ces expériences croisées, de ces recherches en matière d'innovations ludiques, Nintendo espère bien se placer une génération devant ses concurrents, pas seulement une génération technologique. Reste à savoir si Mario réussira son pari...



## LE "DJIKI" DISK

Même si les cartouches (Game Pack) ont un temps d'accès environ deux cents millions de fois plus rapide qu'un lecteur de CD-Rom standard, Nintendo a compris que le prix d'une Rom mettait un frein à leur capacité. Le

fabricant nippon mettrait plus tard sur le marché un lecteur externe qui s'adapterait sur le port d'extension de la Nintendo 64. Je l'appelle "Djiki" Disk faute de nom officiel ("djiki" signifie "magnétique" en japonais). Il aurait une contenance de 400 Mo environ (un CD-Rom en contient entre 540 et 650 en moyenne), et serait de technologie magnétique, et non pas magnéto-optique. Il serait réinscriptible, tout du moins une fois, et aurait un système de protection contre la copie. Ses taux de transfert équivalraient à ceux d'un CD-Rom quadruple vitesse (c'est-à-dire quatre fois plus rapide que les CD-Rom de la Saturn et de la PS). Il devrait être commercialisé au même prix que la N64, soit environ 1 250 francs. L'un des premiers jeux à être adapté sur le "Djiki" Disk risque fort d'être Final Fantasy VII. Ce jeu ne sera pas disponible en Game Pack.





## LE CONTRÔLEUR

Le contrôleur possède plusieurs particularités. Tout d'abord, il comprend deux pads: l'un classique, l'autre analogique. L'un ressemble à celui de la PS, à gauche d'une manette qu'on tient grâce à deux "manches". L'autre, plus original, est au bout du troisième manche, situé entre les deux autres. On saisit et le pouce vient se placer sur le court contrôleur, au-dessus de la manette. L'index se positionne sur une espèce de gâchette sous la manette, qui sert de bouton. Les deux pads permettent de contrôler la direction d'un avion, par exemple, pendant que l'autre, avec le pouce, on ajuste

une cible. On peut contrôler deux choses en même temps, ce qui laisse pas mal d'ouverture pour de nouveaux styles de jeux...

Autre nouveauté de taille, ce joystick permet à la machine de connaître le dosage de la force que vous avez exercée, et se repositionne automatiquement au centre. Imaginez un jeu de combat: vous déplacez d'un chouïa le joystick vers la droite, et à l'écran le héros donne une pichenette à son adversaire. Vous allez carrément, et il démonte la mâchoire de son opposant! De même, il devient possible de contrôler la force d'un saut, d'un ballon... Sega et Sony sont également en train de préparer des contrôleurs similaires, mais Nintendo est le premier à avoir annoncé son intention d'en faire le joystick de base de sa console.

Enfin, ce contrôleur reçoit encore une autre particularité: il sert également de système sauvegarde. Il comprend une Ram et une pile pour stocker les personnages que vous avez créés dans les jeux de rôles, les scores, etc. Il devient un objet vraiment personnel, et lorsque vous allez jouer chez un ami, il vous suffit de l'emporter sous le bras!



## QUI... FAIT QUOI?

## NINTENDO USA

Ken Griffey Jr. Baseball

## GAMETEK

Goldeneye

## WMS (WILLIAMS/NINTENDO)

Robotek

Doom 64

## ID SOFTWARE

Cruis'n USA

## RARE

Quake

## SIERRA ON LINE

Killer Instinct

## MINDSCAPE

Red Baron

## ACCLAIM

Monster Dunk

Turok: The Dinosaur Hunter

Frank Thomas Big Hurt Baseball

Alien Trilogy

Mortal Combat III

Titre inconnu

## ANGEL STUDIOS

## DMA

Titre inconnu

## PARADIGM

Pilot Wings 2

## SOFTWARE CREATIONS

Titre inconnu

## SPECTRUM HOLOBYTE

Top Gun

## LUCAS ART

Shadows of the Empire

## OCEAN

Mission: Impossible

## VIRTUAL HOLLYWOOD

SoulStorm

## DU CÔTÉ DU JAPON

## NINTENDO

Un jeu basé sur Mario. Peut-être un Mario Kart

## KONAMI

Titre inconnu

## IMAGINEER

2 titres inconnus en préparation

## SQUARE

Final Fantasy VII

## ENIX

1 titre, qui ne serait pas un Dragon Quest

## T &amp; E

1 titre inconnu

## BANDAI

Un jeu basé sur Sailor Moon

Un jeu basé sur Ultraman ou Gundam

Par ailleurs, un Mario RPG, réalisé en collaboration avec Square, serait prévu pour plus tard. De même, une version de Zelda pour N64 aurait été retardée. On parle aussi d'Ace Driver de Namco. Mais vu les relations entre Nintendo et Namco, cela paraît peu probable!



Quake, d'ID Software, sera bientôt disponible sur la N64.



GameTek se chargera d'adapter Robotek à la N64.



VX-Vampire de Paradigm Software pourrait être un des premiers titres convertis sur N64.



Le premier jeu de Sierra on Line sera l'adaptation pour la 64 bits de Nintendo du jeu PC Red Baron.



The City, d'Angel Studio.

## LES ENTRAILLES DE LA BÊTE

Voilà ce que devrait avoir le Nintendo 64 dans le ventre.

## MICROPROCESSEUR

R 4200 à 100 MHz (100 MIPS). Processeur économique (inférieur à 50 dollars), il a les performances des derniers Pentium. D'aucun pensait que Nintendo placerait une puce un peu plus puissante (un R 4400 ou un R 3200).

## CO-PROCESSEUR

Ce DSP, appelé Graphics and Audio Processing Unit, ou Reality Immersion Co-processor, ou Media Processor, est basé sur la technologie Reality Immersion de Silicon Graphics. Il gère l'Anti-aliasing, le Gouraud Shading, le Z-Buffer, le Bump-mapping, les effets spéciaux (brouillard, transparence...). D'autres coprocesseurs gèrent les entrées/sorties du contrôleur.

## RAM 3 Mo

## BUS DE DONNÉES

Développé par la société Rambus, il permet un taux de transfert extrêmement rapide entre les Game Pak et le microprocesseur. Taux de transfert de 500 Megabits (62,5 Mo) par seconde à 500 MHz en moyenne.

## PALETTE

24 bits, 16,8 millions de couleurs.

## RÉSOLUTIONS

PAL 768 x 576, NTSC 645 x 486, SVGA 1024 x 768, HDTV résolutions.

## GAME PAK

C'est le nom que donne Nintendo aux cartouches de la N64. Elles devraient aller de 4 Mo de Rom (soit 32 Megabits) jusqu'à 32 Mo (256 Megabits). Des algorithmes de compression permettent de réduire du tiers la place occupée par les données. Un jeu de 32 Mo compressé correspondrait ainsi à 96 Mo non compressé.



Le microprocesseur R 4200 vu de l'intérieur.

La puce R 4200 de Mips Technologies serait au cœur de la N64.



LE JAPON EN DIRECT



# Dragon Ball Z

La série a beau être terminée depuis longtemps, Dragon Ball Z n'en finit plus de mourir, au vif plaisir des amateurs du manga de Toriyama San. Intitulée Shinbudô Den ("La Légende du combat de la vérité"), cette nouvelle version est destinée cette fois-ci à la 32 bits de Saturn.



Dragon Ball Z est basé sur un jeu de mots. "Saturn" se prononce en japonais de la même manière, soit "sataa". Les programmeurs Bandai ont donc réalisé un mode Saturn qui est autant un mode "Satan", car basé sur les démêlés de Mr Satan...



et qui correspond en fait au mode Story habituel aux jeux de combat nippons. Mr Satan, donc, est décidé à remporter le tournoi des arts martiaux par tous les moyens.

Malheureusement, ses compétences en matière ne suffisent pas pour remporter la victoire. Son esprit diabolique lui souffle donc "d'aider" un peu la chance. Le cyborg n°18 est le combattant qui a le plus de chance de remporter le tournoi. Mr Satan entre alors en contact discrètement avec le n°18 et lui propose la somme colossale de vingt millions de zenys. Tout se passe bien. Le n°18 simulant une défaite, Mr Satan est proclamé vainqueur.

## Satan en cavale

Mais l'heureux champion, fauché comme les blés, prend la tangente dans l'espoir insensé que Cyborg n°18 ne le retrouvera pas. Comme tout cyborg, N°18 est bête et disciplinée, et elle part à la recherche de Mr Satan, qu'elle réussit à localiser. Après lui avoir rendu une visite "animée", elle lui

donne un ultimatum, et une amende de un million de zenys supplémentaire! Celui-ci n'a plus le choix: il lui faut trouver des tonnes et des tonnes d'argent dans les délais les plus

brefs. Il imagine alors de faire son beurre en pariant sur les différents combats qui opposent les protagonistes de l'univers DBZ. Et là encore, il n'est pas du genre à laisser la chance décider le sort des combats.

La version Saturn met en scène le ban et l'arrière-ban des troupes dragonbolluziennes. En tout, ce ne sont pas moins de



Que fait cette peau de banane sur l'aire de combat? Ne cherchez pas, c'est l'infâme Mr Satan jubillant en face des combattants qui est le responsable.

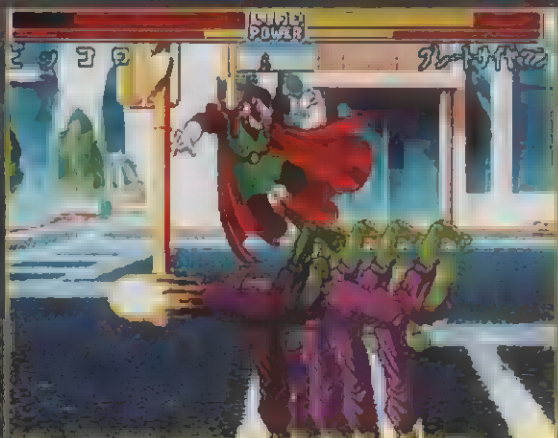
## LE MODE SATAN, LE MODE EXCLUSIF DE LA SATURN

"Saturn" et "Satan" s'écrivent de la même façon en katakana japonais (l'un des deux syllabaires nippons). Les programmeurs se sont donc amusés à faire un jeu de mots, et le mode Saturn n'est autre que le mode Satan, où les démêlés de Mr Satan et du n°18 servent de trame à une intense succession de combats.



Mr Satan veut remporter le tournoi. Pour cela, il passe à un accord avec Cyborg n°18...

N'ayant pas reçu les vingt millions de zenys promis, le n°18 finit par repérer Mr Satan, et s'empresse de lui rendre une petite visite!



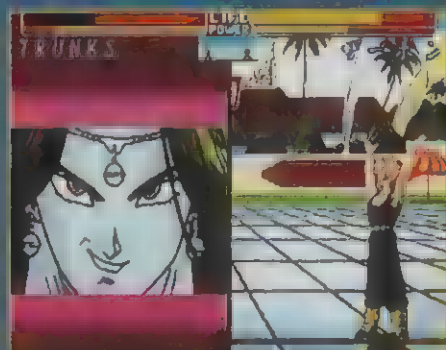
Le coup de pied est une des attaques plus puissantes de Piccolo.



vingt-sept personnages qui vont gambader dans les airs, se lancer des attaques à base de boules de feu, se taper joyeusement dessus. Les principaux combattants disposent d'une attaque spéciale, remise au goût du jour. Ainsi, Cell donne un coup de pied, prend la hauteur et redescend se battre au corps à corps avec son adversaire. Idem pour Vegeta, sauf qu'à l'arrivée, elle flanque un grand coup de pied. Pour la réalisation, Bandai a repris le traditionnel écran splitté en deux des versions Megadrive et Super Famicom, lequel avait disparu avec la version Playstation. Dans le mode Saturn, le joueur endosse la personnalité diabolique de Mr Satan. Il doit notamment faire les paris, et sélectionner les "petits coups de pouce" au destin qui prennent alors l'apparence de peau de banane traînant négligemment sur l'aire de combat ou d'autres déloyaux moyens d'arriver à ses fins...



L'écran de sélection des combattants comporte trois générations d'ennemis, la progression de la saga du manga de Toriyama.



Trunks ricane d'avance. Pour lui, le combat est dans...

Le dojo où a lieu le Championnat des arts martiaux.

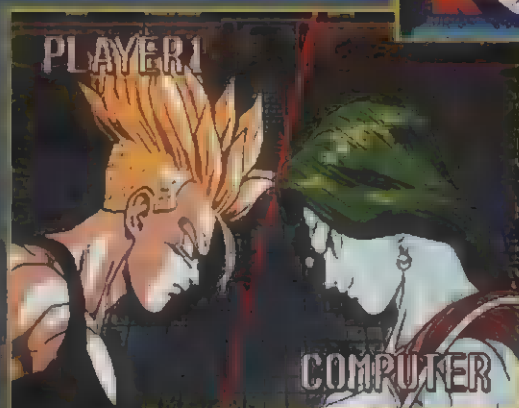
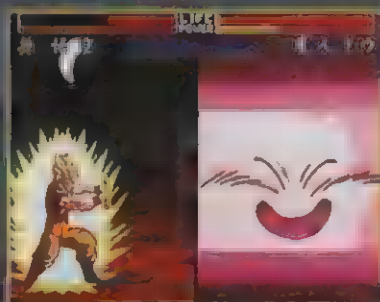


Mr Satan n'hésite pas à "aider" la chance lors des combats. Peau de banane, arme à feu, mine, grenade, potion de force ou dynamite... faites votre choix.



## RIRA BIEN QUI RIRA LE DERNIER!

Vous avez beau vous concentrer pour faire un kamehameha, ça n'a pas l'air d'effrayer Madjin Bû, mais plutôt de faire carrément pleurer de rire! Cette grosse boule chewing-gum rose va vous le payer!

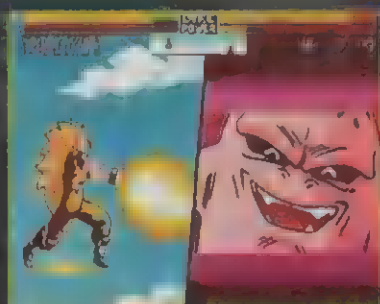


Que le meilleur gagne...

## LA DURE VIE DES SUPER-SAYADJINS



Super Sayadjin 3 se prépare à affronter Tcho Bû dans un combat en plein ciel.



Dans les airs, il s'aperçoit que Tcho Bû, au sol, lui décoche un Kamehameha. Mais il le manque et...



Il ne lui reste qu'à se précipiter sur son adversaire rose pour un affrontement au corps à corps.



Mais Tcho Bû est un adversaire coriace, c'est délicate de Super Sayadjin.

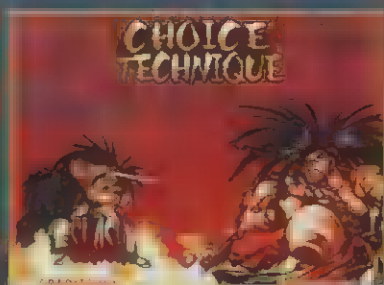


# Samurai Shodown III

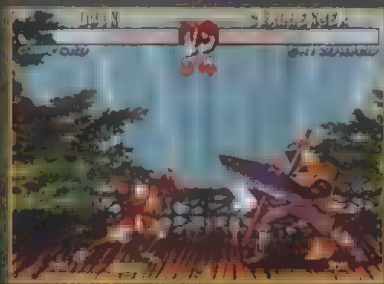


Dans la saga des Samurai Spirits, le petit nouveau vient de voir le jour. Il s'appelle Samurai Showdown III. Comme tous les jeux pour Neo Geo désormais, sortira pour console de SNK en décembre, puis en janvier sur Neo Geo CD. Hormis quelques innovations dans l'art du corps à corps, pas de surprise: les sprites des combattants sont toujours aussi gigantesques, les décors plus en plus beaux, dans un style qui rappelle le Japon médiéval, les animations toujours aussi fluides et détaillées. De même, le jeu offre tout ce qu'est imaginable dans un duel: des coups aussi nombreux qu'efficaces, des parades, la possibilité de passer derrière son adversaire, de renverser d'un coup le pied lors d'un corps à corps, l'arme contre

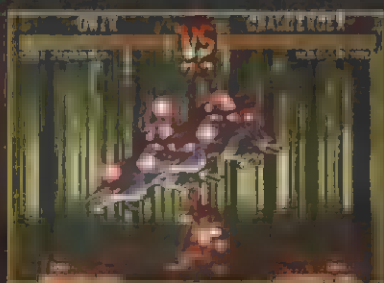
lame, ou de la saisir avant de le projeter au loin... Le scénario-prétexte: Minazuki Zankuro est un samurai sans foi loi. Il profite de sa maîtrise dans l'art de trancher son prochain au katana pour couper tout ce qui ne lui plaît pas, et fait de la place sur son passage! Haï et craint, il est surnommé Oni ("démon"). Après une rencontre avec une mystérieuse femme et son enfant, il prend conscience de la noirceur de son âme, et décide de changer de vie. Il ne s'attaque plus désormais qu'aux autres samourais. Les petites gens soupirent de soulagement, mais ses congénères commencent à le trouver mauvaise. Oni va jusqu'à défier les douze plus célèbres de l'époque, qui sont, surprise, les combattants habituels de la saga Samurai Spirits!



Le choix de technique fait partie des quelques innovations de Samurai Shodown III.



Les graphismes ont été améliorés. Pour preuve, la chute d'eau à l'arrière-plan.



Nakoruru a laissé tomber son aigle de l'épisode précédent, au profit d'un loup, monture d'un autre style.



Les personnages ont toujours possibilité de parer les coups avec leurs armes, et disposent toujours de leur super-attaque au maximum de leur barre d'énergie.



Les coups spéciaux sont de plus en plus impressionnants.

Les jeux de la série ont subi un sérieux lifting! La chirurgie esthétique a toujours eu un franc succès dans les jeux de combat à épisodes multiples.




Ri Mururu et Shi Zumaru sont deux nouveaux personnages.






LA VIE NE TIENT QU'À UN FIL



SONY GAME LINE  
POUR TOUT SAVOIR SUR  
LA PLAYSTATION ET  
**MORTAL KOMBAT 3**



14 Combattants dotés de super-pouvoirs vont vous affronter dans un combat qui peut devenir mortel. Pour vous éviter d'avoir les deux pieds dans la tombe, la Sony Game Line reste ouverte 24 h sur 24. Elle vous indiquera les coups secrets qui vous ramèneront à la vie... tant qu'il y a de la vie, il y a de l'espoir.

2,23 F/mn TTC

et "PlayStation" marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc. Mortal Kombat 3 1995, Midway Manufacturing Company. Tous droits réservés. Utilisé sous licence. Mortal Kombat, le logo "Dragon", MK3, et tous les noms des personnages sont des marques déposées de Midway Manufacturing Company. Midway est une marque déposée de Midway Manufacturing Company.



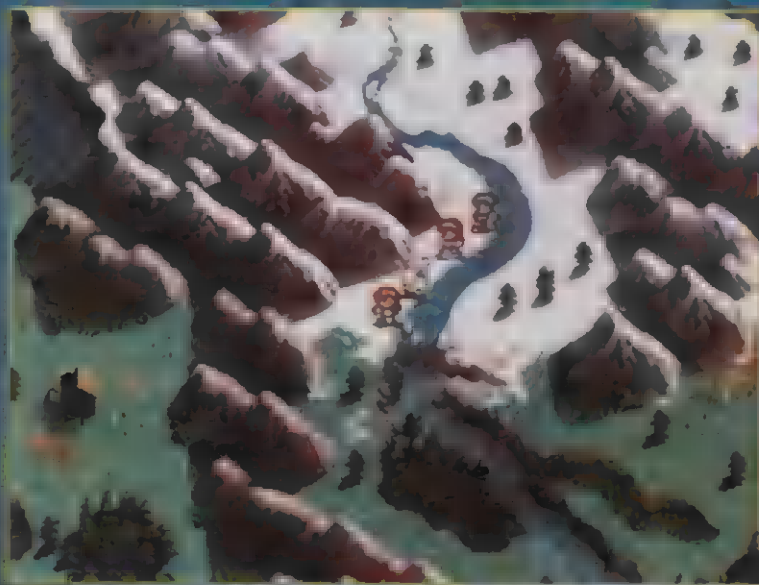
# Lunar

En 1992, un petit groupe de développeurs japonais, le Studio Alex, réalisait un jeu de rôles sur Mega CD, Lunar, pour le compte de l'éditeur Game Arts. Le jeu ayant connu un succès mérité, après le premier épisode (The Silver Star), Game Arts publiait une suite (Eternal Blue), toujours sur la console 16 bits Sega. Le premier titre ("l'Étoile d'argent") faisait bien évidemment allusion à la Lune, le second ("Bleu éternel") désignait la Terre, vue de la Lune.

En association avec Kadokawa, Game Arts a décidé de publier sur la nouvelle console de Sega une version de Lunar. Tous les décors et graphismes ont été refaits, il est heureux pour les anciens possesseurs de Megadrive que le jeu ne soit pas qu'un clone sur Saturn du premier épisode. C'est au contraire une création originale, les seuls points communs avec la version Mega CD étant l'univers et les personnages. Cette nouvelle version a demandé plus d'un an de travail. Les concepteurs du jeu, avant même de s'attaquer à la programmation proprement dite, ont d'abord conçu des dessins précis des différents lieux et décors. Les donjons ont notamment fait l'objet d'un travail important.

Lunar sur Mega CD avait remporté un vif succès au Japon et aux États-Unis, mais Sega France n'avait pas jugé bon de l'importer... Espérons que, cette fois-ci, les gourous du marketing ne commettront pas le même impair!

Aucune surprise de taille dans ce jeu de rôles qui fait ses preuves sur Megadrive. Les promenades et les quêtes en pleine campagne alternent avec la visite des villes et bourgs.



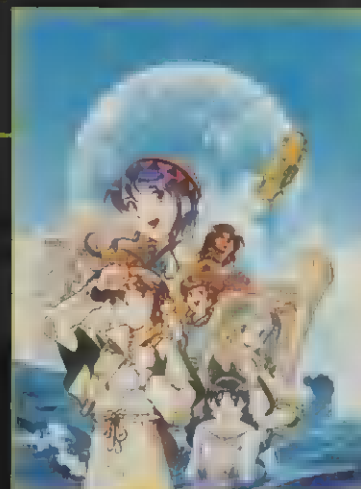
L'équipe d'aventuriers que vous avez l'honneur, la joie et l'avantage de presider avancé dans de jolis paysages. Certes, ce n'est pas de la vraie 3D, mais c'est mieux que la carte sur laquelle se traînaient les sprites des consoles 8 et 16 bits!



Le dédale de rochers que vous serez amené à explorer vous fera rencontrer de charmantes créatures, comme l'espèce minotaure à l'air patibulaire et à la hache à double tranchant.

## LUNE DE PAPIER

Les graphistes, avant de se mettre à la réalisation d'écrans Saturn, ont réalisé une étude complète et détaillée des décors, monstres et héros. Voici quelques-unes des planches.







# Destiny II

PlayStation 4

Votre garagiste va adorer!!

Hot Line Psynosis/Sony Interactive Europe: 1-44-40-64-55



PlayStation and the PlayStation Family logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 2015 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.



## STAHLFEDER

Ce boss de fin de niveau dispose de deux lance-flammes géants. Ne l'approchez que prudemment!



Prenez garde aux réacteurs des différents étages de la fusée.



**Santos, nouveau venu dans le monde des développeurs de jeux nippons, crée la surprise avec Stahlfeder. La maîtrise des programmeurs et le talent des graphistes compensent largement le genre du jeu, vu et revu cent fois.**

**S**tahlfeder est en effet un shoot-them-up à scrolling vertical dans la plus pure tradition des Gunbird, 1941 ou autres Raiden. Aux commandes de votre avion, vous parcourez les niveaux en dégommant tout ce qui passe à votre portée. Vous disposez, bien évidemment, des traditionnels méga-bombes, à réserver pour les moments où l'affluence des appareils ennemis s'accroît dangereusement. Autre grand classique du jeu d'arcade, les items que vous collectez en détruisant des cibles particulières augmentent graduellement la puissance de feu de vos armes. Les boss et certains éléments du décor sont en 3D polygonale animée en temps réel.

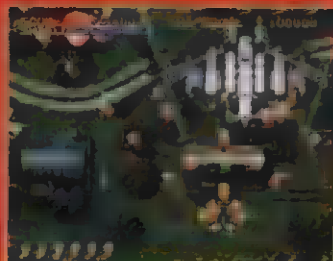
### Ah, paisibles paysages...

Mais, surtout, Stahlfeder possède deux atouts qui lui permettent de se distinguer de la masse des shoot-them-up de ce type. Tout d'abord, les décors sont de pures merveilles. Fins, détaillés, tirant parti de la

palette de la Playstation afin de rendre les effets de texture et de lumière, ils sont aussi réalistes que variés! Quant au second point fort de ce CD-Rom, il réside surtout dans l'intégration des décors au jeu. Dans la plupart des jeux concurrents, le décor qui scrolle sous le vaisseau du joueur n'est qu'un prétexte. Il s'agit de meubler le reste de l'écran, et d'éviter à l'engin du joueur d'affronter les vagues d'assaillants dans un écran totalement vide, comme c'était le cas dans les premiers Galaga et Space Invaders. Autrement dit, le décor n'a plus souvent qu'une fonction esthétique.

Avec Stahlfeder, il en est autrement. Non seulement, comme dans les shoot-them-up récents tels que Raiden, le décor conserve l'empreinte des hostilités (bâtiments détruits ou végétation dévastée après votre passage), mais les différents éléments du décor (gigantesques éoliennes aux ailes mortelles, torches géantes des raffineries...) unissent leurs efforts à ceux de vos adversaires pour avoir votre peau. Le décor comporte aussi une série d'animations,

### RASE-MOTTES DANGEREUX

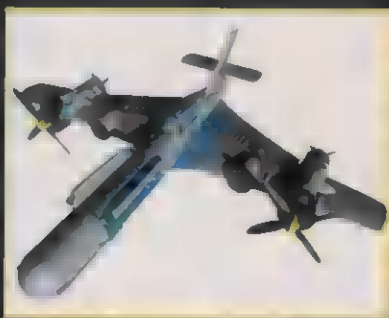
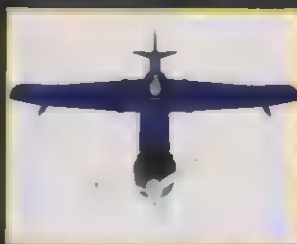


Outre vos traditionnels adversaires, vous devrez faire face à une série de pièges et d'obstacles...

... comme ces moulins à vent aux ailes aussi tranchantes que des couperets de guillotine...



... ou ces espèces de chalumeaux hydrauliques géants!





# EDER



LE JAPON EN DIRECT

qui rend le jeu particulièrement vivant: des fours s'ouvrent, des machines se déplacent, des bielles géantes tournent lentement. Ces animations ne sont pas réservées aux obstacles ou aux défenses ennemis, mais participent d'un souci de réalisme (extrême) qui veut que, en bas, tout un tas de machins bougent.

## Zooms, rotations et loopings

Enfin, ce jeu fournit la preuve magistrale, s'il en était besoin, que la Playstation peut se montrer aussi à l'aise avec les jeux d'arcade qu'elle l'est avec les jeux en 3D. Stahlfeder comprend toute une série de manipulations de sprites (rotations, zooms...) sans que l'on observe le moindre effet de ralentissement ou de pixélisation. Les engins de l'adversaire volent à une altitude supérieure à la vôtre avant de piquer vers vous, grâce à un zoom aussi fluide que progressif. Certains de vos adversaires effectuent des loopings, et vous pouvez alors voir leurs avions se rapprocher tout en tournant, puis fondre à nouveau vers le sol, avant qu'un de vos canons ne les transforme en lumière et chaleur!

On regrettera cependant l'absence de mode 2 joueurs. De même, la version à laquelle il m'a été donné de jouer ne comportait pas encore ni tous les niveaux, ni les réglages de la difficulté de ces derniers. Malgré cela, Stahlfeder décoiffe.



Les avions-fusées surgissent au-dessus de vous et donnent un aperçu des capacités de la Playstation pour modifier indépendamment et simultanément la taille des sprites.

Ce boss est équipé de deux grues et d'une série de tourelles. Et en plus, des myriades d'ennemis viennent lui porter secours.

Au fond du ravin coule un flot de métal en fusion.



Vous ne pouvez espérer atteindre ces avions avant qu'ils n'aient fini leur looping et ne soient à votre altitude.

## C'EST L'HISTOIRE DE ...

Quinze années durant, la guerre entre le pays de l'Union et celui de la Coalition a fait rage. La Coalition, grâce à un armement techniquement supérieur, semble proche de remporter le conflit. Mais quatre scientifiques de la Coalition sont passés à l'Union. Et ils ont emporté dans leurs bagages les dernières découvertes de la Coalition. A la tête de quatre équipes différentes, ils ont conçu quatre appareils de combat. Pilote d'essai, vous allez tester ces nouveaux engins de guerre, lors d'un raid en territoire ennemi.



Pas de temps d'admiration: l'azur des missiles pleuvent sec.



# Snatcher

Avec *Snatcher*, Konami se lance dans un genre un peu différent de ses productions habituelles. Fini, les héros genre Goémon et sa tête de réjoui du village, fini les cloches de Pâques aux couleurs pastel de *Twin Bee*... Place au soft adulte (calme-toi, Panda, n'ai pas dit "porno"), avec un scénario très chiadé, des dialogues pleins d'humour, de l'action brutale... Bref, une ambiance accrocheuse!

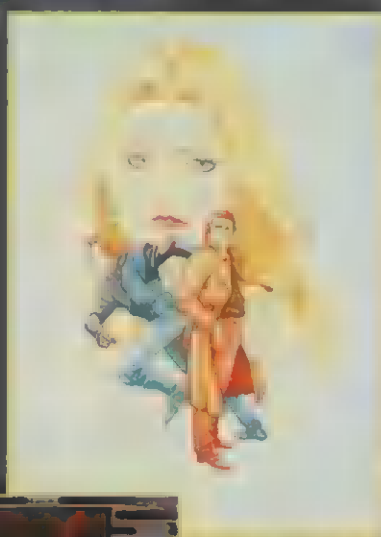


*Snatcher*, cette petite merveille qui avait vu le jour voici déjà quelques années sur PC Engine puis sur Mega CD – mais dans une version légèrement édulcorée – est enfin disponible sur une console plus répandue. La faible diffusion de la PC Engine en dehors du Japon avait empêché *Snatcher* de révolutionner le monde vidéoludique, hormis pour un petit cercle de joueurs purs et durs qui continuent à résister à l'invasisseur... Au Japon, deux ans après la sortie de *Snatcher* sur PC Engine, le jeu était encore dans le Top-20 hebdomadaire des lecteurs publié dans "Famicom Tsushin". *Snatcher*, une référence? Basé sur un scénario résolument cyberpunk, ce titre s'inscrit dans la tradition des "Blade Runner", "Neuromancer" et autres "Wired" (pas de "mag", le bouquin de William qui est ce qui a été écrit le mieux jusqu'à présent!). Jeu d'aventure, il contient cependant une série de séquences d'action.

## Le jour où les droïdes pétèrent les chips...

Le jeu se déroule dans Neo Kobe, en 2039. Vous incarnez Gillian Seed, un inspecteur d'un type un peu particulier. En tant que "junkie", il traque les droïdes qui ont grillé un chip, les Snatchers, qui tuent les humains. Vous êtes accompagné dans votre enquête par Metal Gear, un petit robot qui vous sera bien utile. Vous possédez un gros blaster, n'hésitez pas à vous en servir. À juste titre, car le métier est dangereux: ainsi, la tête de votre prédécesseur a été retrouvée à plusieurs dizaines de centimètres du reste de son corps. Votre traque des Snatchers, que l'on pourrait comparer aux répliquants de "Blade Runner", va vous entraîner à travers les bas-fonds de la ville: bars interlopes, usine abandonnée, night-club glauque...

Une molécule inconnue? Un nouveau virus? La formule de la barbe-à-papa synthétique?



Le petit robot est votre assistant. Il enregistre pour vous toutes les informations intéressantes, et vous permet de rentrer en contact avec les personnes nécessaires à la progression de votre enquête.

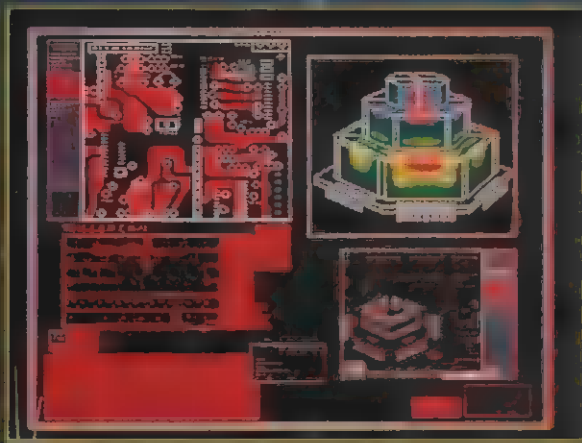


Des séquences d'action ponctuent ce jeu d'aventure.

KONAMI/PS

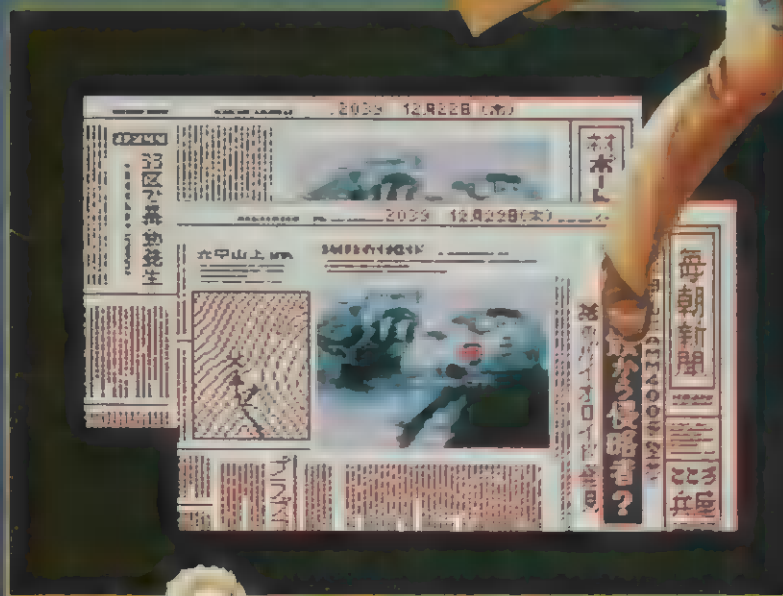


L'analyse des données cybernétiques est un des travaux élémentaires dévolus aux policiers du XXI<sup>e</sup> siècle.





Le CD-Rom contient des tonnes de dialogues savoureux (plus de deux heures et demie!), mais il vous faudra une éventuelle version occidentale pour en profiter vraiment. Dommage, enfin, que Konami n'ait pas jugé bon de retravailler les graphismes pour les adapter aux capacités de la Playstation. On a juste droit à une conversion de la version PC-9801 (l'ordinateur de NEC le plus vendu au pays du Soleil-Levant, et qui n'a rien à voir avec un compatible PC): il était possible sur 32 bits de Sony de faire beaucoup mieux.



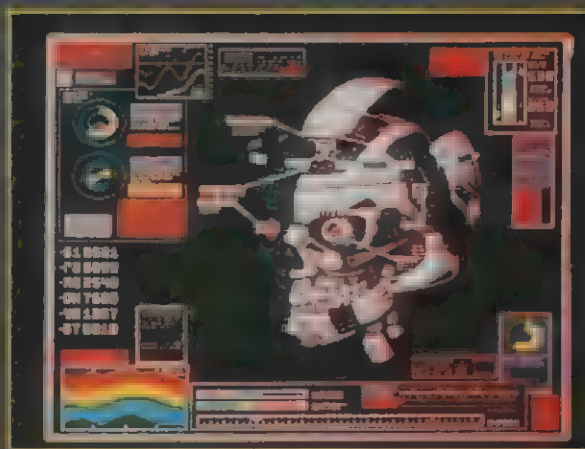
La lecture des journaux vous permet de comprendre un peu mieux l'ambiance cyberpunk de Snatcher.



C'est vous, en gros plan, et plutôt maussade. Souriez un peu, quoi!



Vous qui avez toujours voulu conduire une navette spatiale...

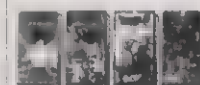


Il est pas beau, ce robot. Normal, c'est une de ces créatures de métal qui fondent de temps à autre, un plomb. Votre travail consiste à les retrouver et à les "rétirer" de la circulation.

☎ 36.69.23.25



APPELE ET GAGNE LE MANGA N°43

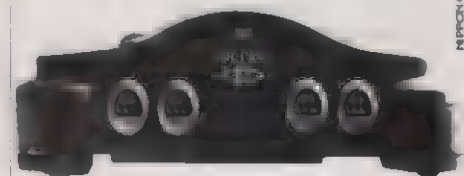


GAGNE AUSSI DES K7 EN FRANCAIS

36.69.23.25 ☎

☎ 36.68.03.32

TU VA ÊTRE RIDICULE  
A NOËL AVEC TA  
32BITS ALORS...



APPELE ET...  
GAGNE LA ROLLS  
DES CONSOLES  
"L'ULTRA 64" BITS

36.68.03.32 ☎



# NBA Power Dunkers

**S** PlayStation possède déjà une série de simulations de football, il n'en est pas (encore) la même pour un autre sport à la popularité croissante: le basket-ball. Konami espère bien faire de son NBA Power Dunkers la simulation de référence de ce sport sur la console Sony.

Pour cela, l'éditeur n'a pas lésiné sur les moyens. Tout d'abord, et grâce au Multitap, jusqu'à cinq individus peuvent s'affronter mutuellement ou se mesurer à la machine. Le jeu comprend cinq niveaux de difficulté. Dans le tableau d'options, le joueur choisit son angle de vue parmi les trois proposés (3D, face à face, face à la diagonale), et il est possible de le modifier durant le jeu. Les vingt-neuf équipes de la NBA, avec armes et bagages, sont présentes au grand complet. En tout, le jeu propose plus de cent quarante-cinq joueurs, dont vous pourrez consulter les caractéristiques. Ceux-ci sont animés en 3D à l'écran, sous forme de polygones. Les athlètes, aux déplacements hyperréalistes, savent effectuer plus de dix dunks différents, de l'Alley-oops au Double Clutch en passant par le Fake Shot ou encore le Fade-Away Shot.

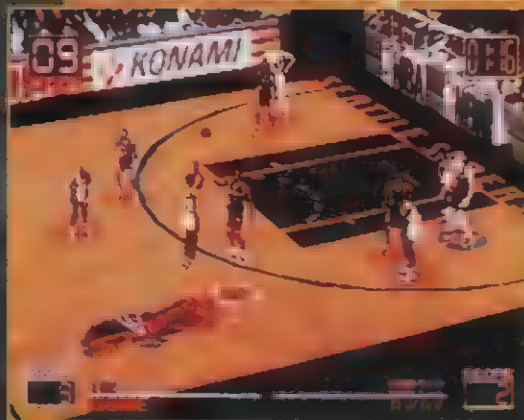


Les joueurs peuvent s'empêcher d'exécuter une ou deux acrobaties après avoir marqué un panier.

Ça paraît simple mais croyez-moi, tout va très vite à l'écran.



L'arbitre a l'air d'un nain à côté des joueurs.



Un attaquant et un défenseur au coude à coude: lequel des deux l'emportera?

Réalisé en 3D temps réel, le jeu permet de visualiser l'action sous plusieurs angles.

KONAMI/PS





# actua SOCCER

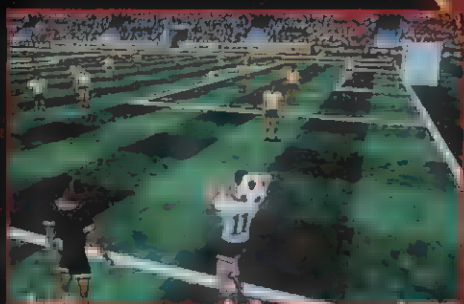
**Dribblez en 3 D**

**et en motion capture\***

**et GOOAAAAL !!!**



**Commentaires Exclusifs  
de Thierry Roland**



- Un réalisme en 3D grâce à la nouvelle technologie "Motion Capture"
- Tous les angles de caméra sont possibles, même dans le ballon
- Jouabilité, rapidité, animations hyper-fluides, ambiance d'enfer...
- 44 équipes internationales et 22 joueurs avec 8 compétences spécifiques
- Elu "meilleure simulation de l'année" par la BBC

capture mouvement



**CD-ROM PC**



**Interactive**  
Motion Technology

**play it**





# Twin Bee Miracle



Twin Bee n'est plus à présenter... À l'instar de Dracula Castlemania, Parodius, Contra, les TMNT, il fait partie des valeurs sûres de Konami. Jusqu'ici, il incarnait le shoot-them-up en vue aérienne par excellence.

Au cours des versions qui se sont succédé en arcade, puis sur consoles, c'est un véritable univers que les programmeurs nippons ont créé, avec ses héros principaux (Twin Bee piloté par Light, Win Bee avec Pastelle à ses commandes, enfin Guin Bee et son conducteur, le bébé Mint) et son diabolique scientifique fou, le duc Shinamon.

Konami a décidé d'exploiter ce dernier en réalisant cette fois-ci un jeu d'aventure/jeu de rôles. Shinamon a décidé de repartir une nouvelle fois à la conquête du pays Domburi ("bol" en japonais). Pour ce faire, il conçoit une machine qui transforme ses congénères en d'abominables monstres mécaniques, qui se mettent alors à ravager le pays. Light, Pastelle et Mint se lancent à la poursuite de

l'infâme pour rétablir paix et harmonie.

Les véhicules (Twin Bee, Win Bee et Guin Bee) peuvent se mouvoir seuls sans leurs pilotes respectifs, lesquels ont ainsi toute latitude à les charger d'accomplir telle ou telle mission. Les héros disposent de points de vie et d'expérience comme dans un jeu de rôles classique. Les actions sont assez simples et sélectionnées par un menu qui regroupe les principales actions possibles (fuir, combattre, parler...). L'action est vue de profil, et les décors du jeu retracent fidèlement le monde de Twin Bee.



Bien que ce ne soit plus un jeu de tir, Twin Bee passe quand même plus clair de son temps à se friter avec la faune locale.



Les graphistes de Konami ont reconstitué les décors que l'on avait pris l'habitude de survoler, et dans lesquels on est désormais possible de se promener.

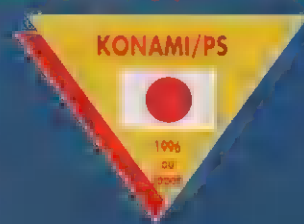


Pour la première fois, les héros Twin Bee s'aventurent hors shoot-them-up. Mais plutôt que de réaliser un classique jeu de rôles, Konami a opté pour un genre légèrement différent qui mélange aventure et jeu d'action.

Le menu, en bas à gauche de l'écran, permet d'effectuer différentes actions (donner un coup de poing, tirer, s'enfuir...) et de manipuler les items.



# Dracula X



Je viens de me faire virer de chez Konami à grands coups de pied dans le "fondement", rejoignant la cohorte innombrable des génies incompris, des traîne-savates en mal d'hôpitaux psychiatriques et autres gourous victimes de la société de consommation, du trou dans la couche d'ozone! M'étant joint subrepticement à un groupe de réflexion de Konami, qui se pressait les méninges afin de trouver le scénario du prochain avatar de la série Dracula sur Playstation, j'ai eu le malheur de proposer une suite plus "originale" que les traditionnelles aventures de la saga Castlevania-Dracula. Celles-ci tournent depuis des siècles (sur la NES, en passant par la PC Engine, le Megadrive et le Super Famicom) autour de trois éléments: un Belmont, un Dracula et un château.

Dans un décor post-moderniste à base de pots de yaourt fluo, de chaînes et de cuir, j'aurais bien vu Dracula faire des cochonnetés avec les Tortues Ninja; pendant que Belmont fouetterait Goemon, sous les yeux de Twin Bee dansant le ska avec les p'tits gars de Contra.

Sacrilège ultime! J'aurais mieux fait de m'asperger de sain, de me rentrer des baguettes dans les narines ou de me couper un petit doigt!

On m'a reproché de critiquer les scénarios débiles, bases du succès de la série. On m'a accusé de remettre en cause l'ordre établi, de tenter de déstabiliser les joueurs en leur demandant de réfléchir pour comprendre l'histoire du jeu, de nier l'indéniable ou de tenter de prêcher qu'il y a une vie

après le sushi!

On m'a alors jeté dehors et c'est finalement le changement dans la continuité qui s'est imposé: Rihitar Belmont avait réussi à tuer Dracula dans l'épisode précédent. Mais quatre ans après, horreur, putréfaction, ne voilà-t-il pas que le rejeton dudit Dracula se manifeste! Répondant au sobriquet d'Arcade, il mort les chiens du voisinage, donne des coups de sac à main aux petites vieilles, dévaste les villages, empale les gens. Vous reprenez du service, le fouet à la main et le sourire aux lèvres...



C'est ainsi que cette énorme horloge indique l'heure fatidique!



Les joueurs ont une vue en perspective de Dracula, les scènes sont très belles et très étonnantes!

Et on peut voir la magie, l'histoire de la dynastie Belmont n'est pas perdue le mal!



Un gros démon rouge et furieux à 2 heures!

ETC

IMPORT DIRECT JAPON-USA  
VENTE PAR CORRESPONDANCE

ULTRA 64 POUR NOEL

DEC  
TEL



revendeurs contactez nous

J E U X V I D E O



RIDGE RACER EVOLUTION ...

SEGA SATURN

VIRTUAL COP 2  
VIRTUAL OPEN TENNIS ...

27, PLACE JEANNE D'ARC 75013 PARIS  
TEL : 53 61 10 56 FAX : 53 61 10 46

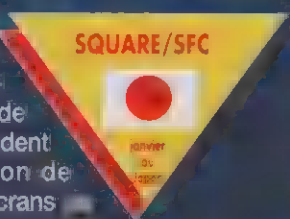
LE JAPON EN DIRECT



# Gun Hazard

*Gun Hazard n'est autre que Front Mission. Pour ceux qui viennent de se réveiller d'une hibernation millénaire ou d'un coma profond, rappelle que Front Mission est un jeu de rôles très orienté action avec, pour autre caractéristique, un scénario totalement cyberpunk. Bien qu'en japonais, le jeu est accessible à n'importe qui, car la plupart des informations communiquées au joueur sont traduites en anglais.*

Bien que s'inscrivant dans la série des Front Mission, Gun Hazard apporte son lot d'innovations. Tout d'abord, le système de représentation de l'épisode précédent a été abandonné. Plus question de pseudo-3D isométrique, mais d'écrans jeu désormais vus de face, avec un scrolling horizontal, comme dans la plupart des jeux d'arcade. Vous trouvez que Gun Hazard ressemble beaucoup à Valken/Cybernator (de Konami), ne vous en étonnez pas. C'est en partie la même équipe de programmeurs qui est à l'origine des deux projets.



## Cyberpunk, mon amour

En 2024, la construction d'une station orbitale est mise en chantier. Mais, dès 2036, cette station est abandonnée. Sa construction est devenue obsolète à cause de l'apparition de nouvelles plates-formes satellites dans l'espace, et son entretien coûte trop cher. Les Mobile-Suits (nom que l'on donne depuis Gundam aux exosquelettes, ou espèces d'armures cybernétiques géantes dans lesquelles viennent prendre place des pilotes) qui ont servi à la construction de la station orbitale sont recyclés en engins de combat, dotés d'armes lourdes. La Terre de cette époque est soumise à de fréquents conflits, où les explosions de violence sont aussi meurtrières qu'imprévisibles.

Incarnant Albert Grabner, l'un des pilotes de ces Mobile-Suits, un Vantam, vous allez devoir effectuer une série de missions. Par exemple, il vous faudra protéger le président

d'une tentative d'assassinat et de putsch par des rebelles. Il vous faudra aussi veiller à ce que la station orbitale, suspendue à quelques milliers de kilomètres, ne devienne pas une épée de Damoclès aux mains de quelques extrémistes.

## Big Gun

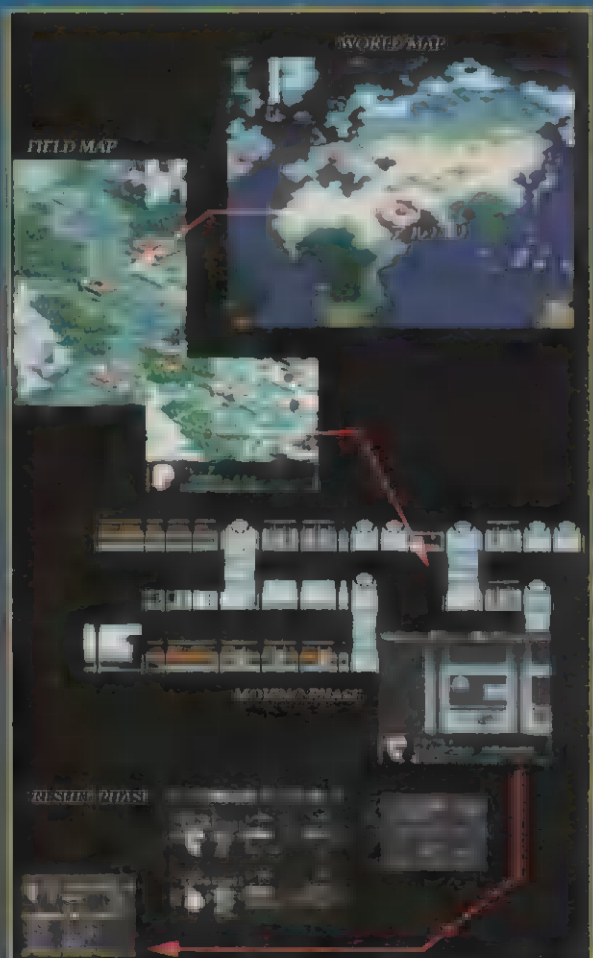
Gun Hazard comporte une part importante de d'action/arcade, pendant laquelle vous allez pouvoir vous défouler et tirer sur les Mobile-Suits de l'adversaire. Mais auparavant, il faudra vous creuser les méninges sur la partie stratégique du jeu. Le jeu vous propose d'abord une carte globale de l'environnement dans lequel vous évoluez. Une fois prises les décisions stratégiques (divisions à déplacer, troupes à manœuvrer...), vous accédez à une carte tactique, qui vous demande d'affiner votre stratégie suivant les forces en présence, les conditions du terrain. Il ne vous reste alors plus qu'à valider vos choix, et vous défouler sur les Mobile-Suits ennemis à travers des séquences d'arcade qui n'ont rien à envier aux cartouches du genre!

Certaines missions vous demanderont de quitter l'armure métal de votre Vantam, pour aller vous balader à pied. Des messages de vos troupes vous parviennent tout moment, vous permettant de rester en contact avec celles-ci, d'être constamment informé des évolutions de la situation.

côté des Mobile-Suits, les Vantam, les humains et leurs voitures paraissent minuscules.







Le jeu est divisé en trois parties : la première est une introduction à l'univers de Metal Gear, la deuxième est une série de missions et la troisième est une fin épique.



Le jeu est divisé en trois parties : la première est une introduction à l'univers de Metal Gear, la deuxième est une série de missions et la troisième est une fin épique.



Avant d'engager le combat dans la partie arcade, une carte locale vous dévoile vos objectifs.



Dans quelle partie du monde voulez-vous aller trainer vos boulons?

Les Mobile-Suits ne se font pas de cadeaux!





# Quo Vadis

Le jeu se déroule en 1728, 13 novembre, 11 heures, 52 minutes, 23 secondes. La paix règne enfin sur la Terre grâce à un traité de bonne entente, l'Irukebatsu. Les dix nations signataires entretiennent enfin des relations pacifiques sous l'égide de l'IVE, une sorte d'ONU en plus efficace, notamment grâce à la présence de l'IVE Corp, une armée composée d'éléments originaires de tous les pays, chargée de faire respecter le traité et de punir ceux qui transgresseraient les clauses. Mais des tiraillements commencent à apparaître entre deux pays membres, la contrée de Zadishu et celle de Brutucoro. Le Brutucoro mène une offensive brutale. Vos héros, Haru et Irina, sont tous deux des soldats de l'IVE Corp, bien sûr. Haru vient de Zadishu, alors qu'Irina est originaire de Brutucoro. Irina disparaît et on la retrouve parmi les forces armées de Brutucoro qui combattent l'IVE Corp...

Bon, m'arrête là! Le scénario fait encore dix pages... Il se situe tout à fait dans la lignée des Gundam, avec ses multiples personnages secondaires, ses histoires dans l'histoire, ses rebondissements... Bref, si vous aimez les jeux conçus sur un scénario plus évolué que les habituelles histoires d'aliens qui envahissent la Terre de temps à autre, et si les jeux de stratégie sont votre tasse de thé, Quo Vadis est fait pour vous. Ou le sera, si une version en anglais voit le jour. À moins que vous ne lisiez le japonais dans le texte.



Le scénario du jeu est d'une importance capitale. Les écrans comme celui-ci vous fournissent une foule d'informations.

教官はイブコー  
ますか？

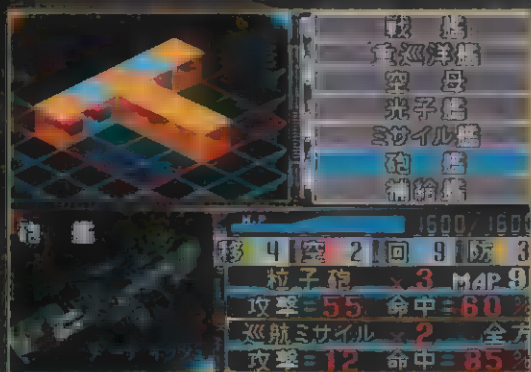


La carte stratégique des forces en présence.

Quo Vadis ravira tous ceux qui réclament à cor et à cri des jeux avec un scénario touillé, voire intelligent, et qu'on ne termine pas en un après-midi!



...戦闘の初期状況は以下の通りだ。チーム編成と対戦表も発表になっているから各自確認しておけ。



Déjà qu'un jeu de rôles/stratégie en français demande une bonne lecture de la documentation, alors quand les écrans sont en patois ou même en étranger...



Le CD-Rom comprend des animations de bonne facture.



# "SUPER MEGA GEANT

tu dois te l'acheter si tu fais partie de ceux qui ne peuvent s'offrir qu'un jeu tous les quatre ou cinq mois"

C & VG

**LE DANGER** MENACE à  
nouveau ET CELA NE PEUT  
VOULOIR DIRE QU'UNE CHOSE...

**PHANTOM**  
ARRIVE!



Une fois dans la peau du 24ème Phantom, tu devras développer des réflexes ultra rapides et une force surhumaine. Tu auras besoin d'un arsenal d'armes hyper sophistiquées pour renverser l'implacable Rebecca Madison et son armée de robots vivants. Survivras-tu aux 60 niveaux de combats pour enfin atteindre l'une des 20 conclusions possibles du jeu? Choisis ton destin. Deviens le Phantom!

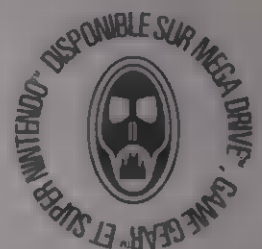
- Tiré du dessin animé de King Features, Phantom 2040, et de la BD, une des plus lues au monde
- Plus de 100 combinaisons possibles d'armes et d'objets
- 60 niveaux d'action
- 20 fins possibles



**VIACOM**  
newmedia™  
DISTRIBUÉ PAR CIC

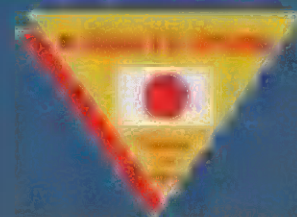
© 1995 Viacom International Inc. All Rights Reserved. © 1994 Hearst Entertainment, Inc./King Features Syndicate, Inc.™ The Hearst Corporation

CIC 1 bis, rue du Petit Clamart-BP13-78142 Vélizy Cedex. Fax: (1) 40 94 10 04.





## ROBO-PIT



Les robots sont à la mode. La 3D est le dernier truc qui marche (en attendant la découverte de la quatrième dimension!). Les jeux de combat n'ont jamais fait autant d'adeptes... Fort logiquement, Altron s'est donné pour tâche de faire un jeu de combat de robots en 3D. Cela tournait sa mission sacrée, à la quête messianique! Et l'éditeur nippon, grand seigneur, nous a pondé Robo-Pit.

Un peu comme les chevaliers du temps jadis, les robots, armés d'une espèce d'énorme lance, s'affrontent dans un tournoi. Selon la puissance des coups administrés et la partie du robot adverse touchée, les dégâts sont plus ou moins importants. Cela peut ne coûter que quelques points de vitalité à l'ennemi, ou carrément l'envoyer valdinguer à quelques mètres. Au fil des duels, le joueur personnalise son robot, en choisissant des pièces de rechange acquises grâce à ses victoires. Les aires de combat sont des zones fermées. Elles sont basées sur des thèmes différents et comportent des éléments de décor (arbres, collines,

rochers, construction...) qui peuvent se révéler utiles pour surprendre son concurrent, se cacher après avoir rompu le combat, etc. Un radar permet de savoir approximativement dans quelle direction se trouve l'adversaire.

Robo-Pit promet d'être une aventure robotique palpitante. Sinon, pourquoi serait-elle prévue sur les deux plates-formes 32 bits actuelles, la Saturn et la Playstation?



Des images de synthèse viennent agrémenter les combats.



Le coup de lance du robot rouge a expédié le robot vert dans les choux en faisant une traînée de fumée orange (Playstation).



Cette fois-ci, la caméra a pris son envol pour vous permettre de voir le coup de lance que vous venez de porter. L'une des roues du robot orange.



Tels des gladiateurs, les robots s'affrontent dans une arène (Playstation).

Votre combattant est armé de chenilles, tel un tank. Votre adversaire, le robot orange, est, lui, doté de roues qui lui permettent de se déplacer rapidement (Saturn).



Chaque arène est basée sur un thème différent (jungle, monde des glaces, forêt, échiquier...), avec ses obstacles particuliers.



Au corps à corps, l'angle de vue est situé juste derrière la tête de votre robot, avec sa lance, orange, au premier plan (Saturn).





FIN D'INTERDICTION  
DE DOUBLER.  
DÉPASSEMENT DE SOI  
VIVEMENT CONSEILLÉ.



Si tu montes dans l'un des 13 bolides, tu n'auras pas le choix, il va falloir appuyer sur le champignon. ■ jour comme de nuit, la concentration devra être maximum. En vue subjective, pas question de regarder les décors, à 270 km/h la moindre faute ne pardonne pas. Pour ■ préparer à ce qui l'attend, appelle la Sony Game Line au ■ ■ 22 02.\*

**RIDGE RACER. Faites le plein d'adrénaline.**



\*2,23 F/mn TTC.

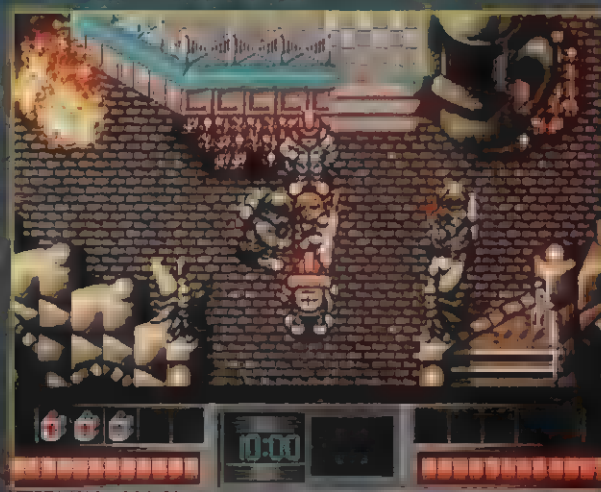
■ et "PlayStation" : marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.



# The Firemen 2

**V**ous en avez assez de refroidir l'ennemi à grand renfort de mitraillette, de petits suisses ou de tronçonneuse? Partez combattre votre adversaire tout autre que ceux-ci: les incendies. Human a converti son jeu PlayStation (Sony) sur la Super Famicom, The Firemen. Vous incarnez Pete, un valeureux pompier. Vous n'êtes jamais seul, et votre camarade Dany vous soutient dans votre lutte contre l'incendie. En mode 1 joueur, l'ordinateur s'occupe de Dany, qui vous suit alors à la trace, et combat automatiquement les flammes qu'il rencontre. The Firemen 2 est quasiment identique à son prédécesseur. Les deux pompiers arpentent un décor en pseudo-3D isométrique, essayant d'éteindre tous les foyers d'incendie du niveau. Ce n'est pas une tâche aussi facile qu'il paraît: certains foyers repartent tout seuls, des robots dégingués répandent le feu sur leur passage, etc., et le temps vous est chichement compté! Pete manie la lance à eau, pendant que Dany utilise une hache. Le contact avec les flammes est dangereux, mais, heureusement, des troussees de premier secours permettent aux deux compères de retrouver leur vitalité originelle. Les niveaux sont cependant beaucoup plus vastes que ceux du premier opus, et ne se déroulent pas tous dans le même bâtiment. Firemen 2 vous fera visiter un parc d'attractions, un aquarium, un restaurant... Suivant le déroulement du jeu, plusieurs fins différentes sont possibles.

Ce n'est pas tout d'arrêter les flammes. Il faudra aussi vous soucier de la santé de tous ceux qui ont été pris dans l'incendie.

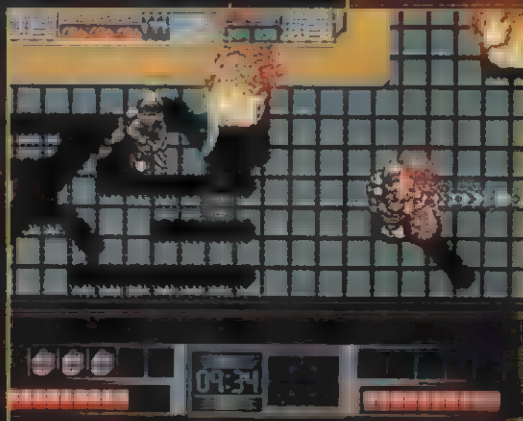


The Firemen 2 est plus orienté action que son prédécesseur sur Super Famicom. Certains passages, dévastés par le feu, vous demanderont de vous livrer à quelques acrobaties.

HUMAN/PS

décembre 1991

Les deux valeureux combattants du feu ont repris du service.



A la hache ou bien à l'aide d'une lance à eau, il vous faut maîtriser le sinistre.



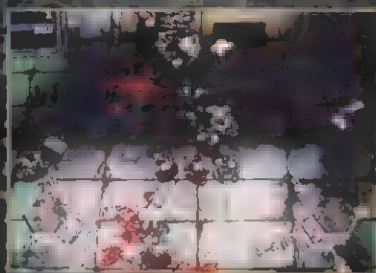
Le jeu est toujours aussi amusant. Mais dommage que les graphismes soient très en dessous des possibilités de PlayStation!



# LOANED

EMBRASSE TES PARENTS, DIS ADIEU A TES AMIS

ET BIENVENUE EN ENFER



- 6 Personnages armés jusqu'aux dents, dessinés par l'illustrateur de JUDGE DREDD
- Des images calculées en 3D
- D'immenses niveaux à explorer
- Salles secrètes, armes ENORMES, explosions...
- Mode "coopération" spécial pour 2 joueurs avec 2 consoles







Voilà, moins un adversaire  
vous embêtera plus.



# Carnage Heart



Un robot bipède des troupes adverses se rapproche dangereusement. Votre canon principal est situé à 96 mètres. Mais votre proie bouge constamment.

Le vendeur yante sa camelote. Un châssis de char d'assaut n'est peut-être pas une mauvaise affaire par les temps qui courent (et les roquettes qui volent bas!).



En haut à gauche de l'écran, les carrés jaunes entourés par les bleus représentent l'exécution du programme. Chaque carré jaune correspond à une unité logique du programme (radar de détection, déplacement, mise en feu d'un missile...). Au fur et à mesure que le programme est exécuté, un carré vert se déplace sur cette espèce d'échiquier.



Certes, les robots de Carnage Heart ne font rien que se pulvériser les circuits imprimés ■ grands coups de missiles, laser et autre décharge de plasma. Pourtant, ce CD-Rom est beaucoup plus ambitieux que les habituels combats de créatures de métal!

Carnage Heart n'est pas particulièrement beau, même si ses graphismes restent corrects. Les scènes de combat sont plutôt désertiques, et les huit robots de base proposés manquent, dans l'ensemble, de détails et de finesse.

En revanche, le principe de Carnage Heart apporte une innovation de taille: la nécessité de se servir de son cerveau! Même s'il existe un mode Action qui permet au joueur d'affronter directement ses adversaires comme dans n'importe quel jeu de combat, la spécificité de ce CD-Rom vient de son "module de programmation". En effet, il vous faut programmer vos robots avant de les envoyer au front. Pour ce faire, vous disposez d'une bibliothèque de fonctions de base, que vous assemblez de façon logique, à la manière d'un jeu de Lego. Ces différentes fonctions gèrent les déplacements, la détection d'ennemis et d'obstacles, les différentes armes, l'équipement...

## Tueurs en kit

Ainsi, si l'on veut programmer une fonction simple comme la destruction d'un adversaire proche, il faut associer les événements suivants: signal positif du radar et lancer d'un missile sur la cible. Il est, bien sûr, possible de perfectionner la séquence. Suivant la distance, on peut utiliser différentes armes et projectiles, ou encore demander au radar de vérifier si l'adversaire est toujours là après l'envoi du missile, et procéder à un autre tir en cas échéant.

Il est possible de personnaliser vos troupes de robots, afin de renforcer votre puissance au feu. Mais c'est votre logique, sa concrétisation sous la forme d'un programme, qui déterminera votre victoire. Le jeu comprend une phase de stratégie où vous devez déplacer vos soldats-robots sur une carte tactique. Il vous faudra aussi vous lancer dans des tractations commerciales avec les autres puissances, notamment dans celle des armes.

Une fois le robot en action, il est très amusant de voir le programme s'exécuter tout seul. Il visualise la scène suivant le meilleur angle, vous voyez vos "fils spirituels" en action, se déplacer, faire feu, éviter une roquette ou contre-attaquer! Une erreur de logique, l'oubli de vérifier telle ou telle condition ou la prévision de telle ou telle action, conduit irrémédiablement à la destruction de vos troupes! Au fur et à mesure de vos tentatives de programmation, vous construisez des engins de plus en plus efficaces. Il est possible de sauvegarder vos programmes sur la Memory Card, et même de les passer à un ami. Enfin, Artdink aurait prévu une version "link" permettant de relier deux Playstation pour un affrontement amical.

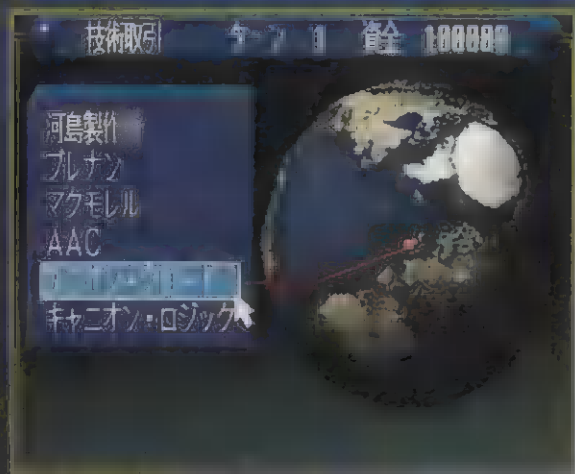


## CHRONIQUE D'UN CARNAGE ANNONCÉ

Le jeu se déroule sur Neptune et ses trois satellites en 2073. Les guerres entre différents potentats locaux y sont monnaie courante. Vous-même souhaitez contrôler l'univers, et vous vous lancez à votre tour dans les combats.



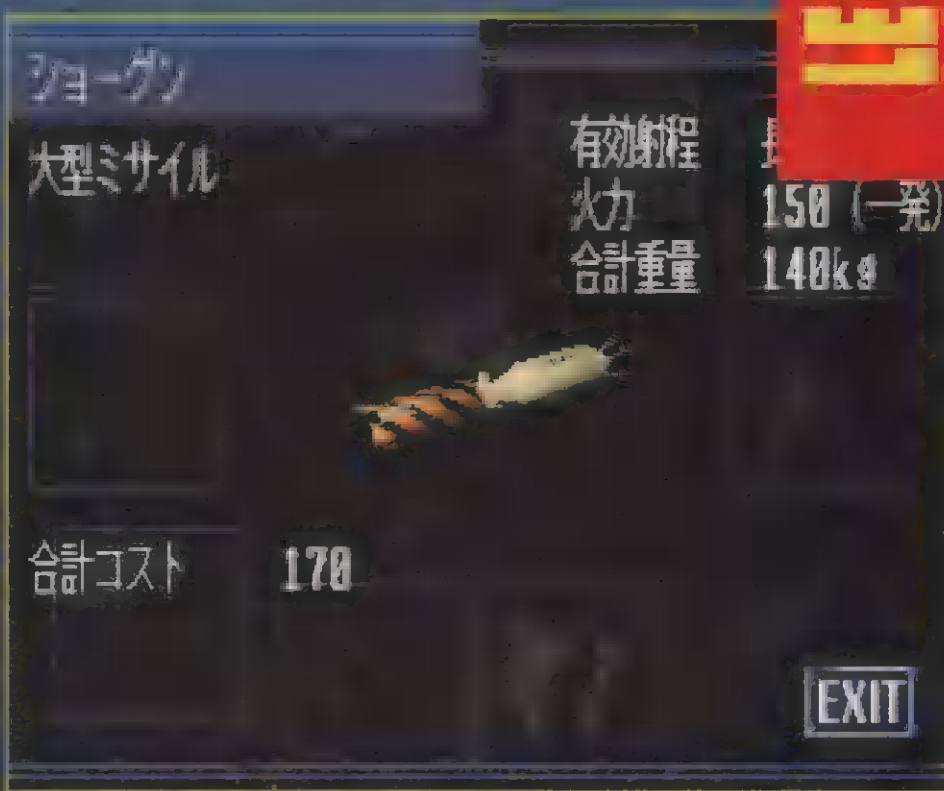
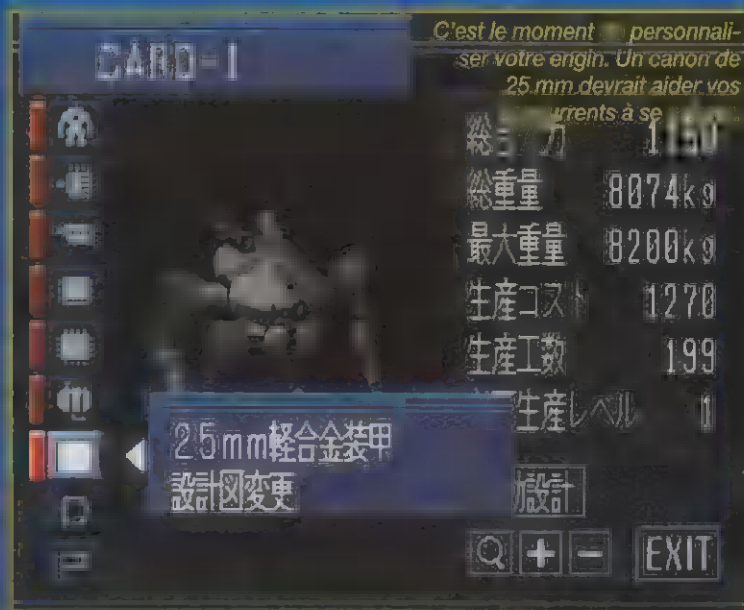
Voici à quoi ressemble un programme : un assemblage de "briques" correspondant chacune à une action de votre robot.



Les combats font rage dans des paysages saturniens variés exotiques.



Le jeu propose une bibliothèque de fonctions élémentaires, que vous devez combiner pour transformer votre tas de ferraille en une machine intelligente et destructrice.



La carte vous permet d'avoir une vue stratégique de la situation.

LE JAPON EN DIRECT



# Pulstar

Ce jeu a été manifestement réalisé par des passionnés de shoot-them-up pour des passionnés de shoot-them-up! Il reprend tous les grands classiques : l'histoire du shoot du module à l'avant de votre appareil de R-Type en passant par des boss qui ressemblent comme deux gouttes d'eau à ceux de Gradius, jusqu'à des décors qui rappellent étrangement certaines séquences de Darius. Pulstar plagie tous azimuts! Pulstar ne se prend donc pas au sérieux, repompant joyeusement des morceaux des hits du genre. À ce propos, il semble d'ailleurs que l'équipe à l'origine du jeu a été formée avec des graphistes et des designers qui travaillaient précédemment... au développement de R-Type, chez Irem. Est-ce pour cette raison que votre vaisseau est le clone de celui de R-Type? Comme dans ce dernier, un item vous fournit un module que vous pouvez placer à l'avant de votre navire. Une pression prolongée du bouton de tir vous permet d'emmagasiner de l'énergie, et d'expédier un

AI COM/NG



Irem

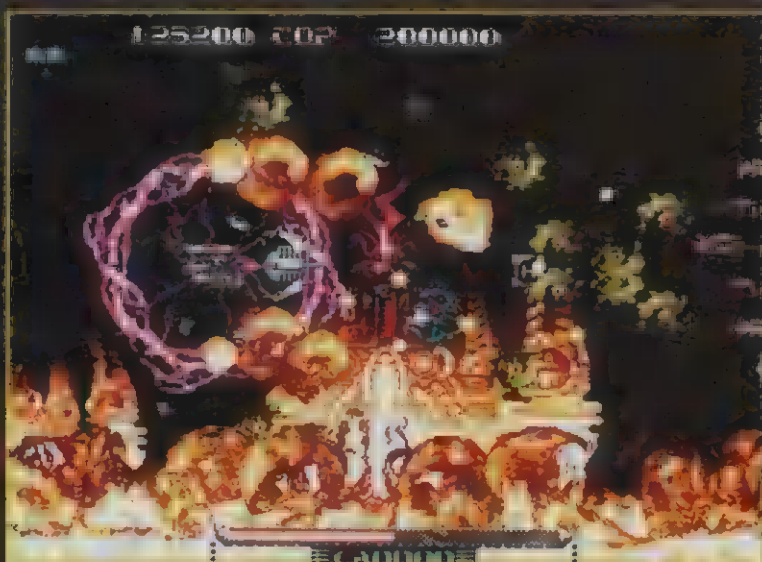


Texture de pierre sur les murs, transparence pour le rendu de l'eau, ce clone de R-Type s'adapte aux progrès en matière de graphismes de jeux d'arcade récents.

méga-tir-de-la-mort-qui-tue, lequel repassera pour achever les survivants! On ne peut malheureusement pas jouer à deux en même temps, même s'il est possible d'organiser une sorte de match, où chacun des joueurs joue à son tour, le vainqueur étant celui qui est allé le plus loin et/ou a obtenu le score le plus élevé. En bref, hormis un manque patent d'originalité (un argument supplémentaire pour les fanas du shoot!), Pulstar, sorte de compilation sur sept niveaux des moments les plus intenses de jeux d'arcade, est un paradis pour les vrais, les durs, les tatoués!



Cela ne vous rappelle rien? Allons, le module de protection devant votre appareil, les lasers qui ricochent sur les parois?

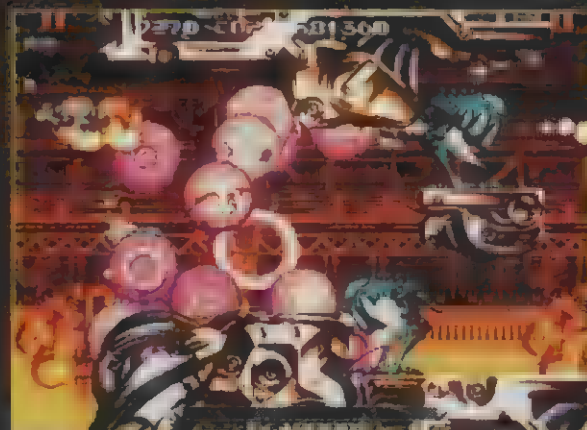


Un peu de Gradius, beaucoup de R-Type, une pincée de tous les shoots à succès... Voici la recette de Pulstar.

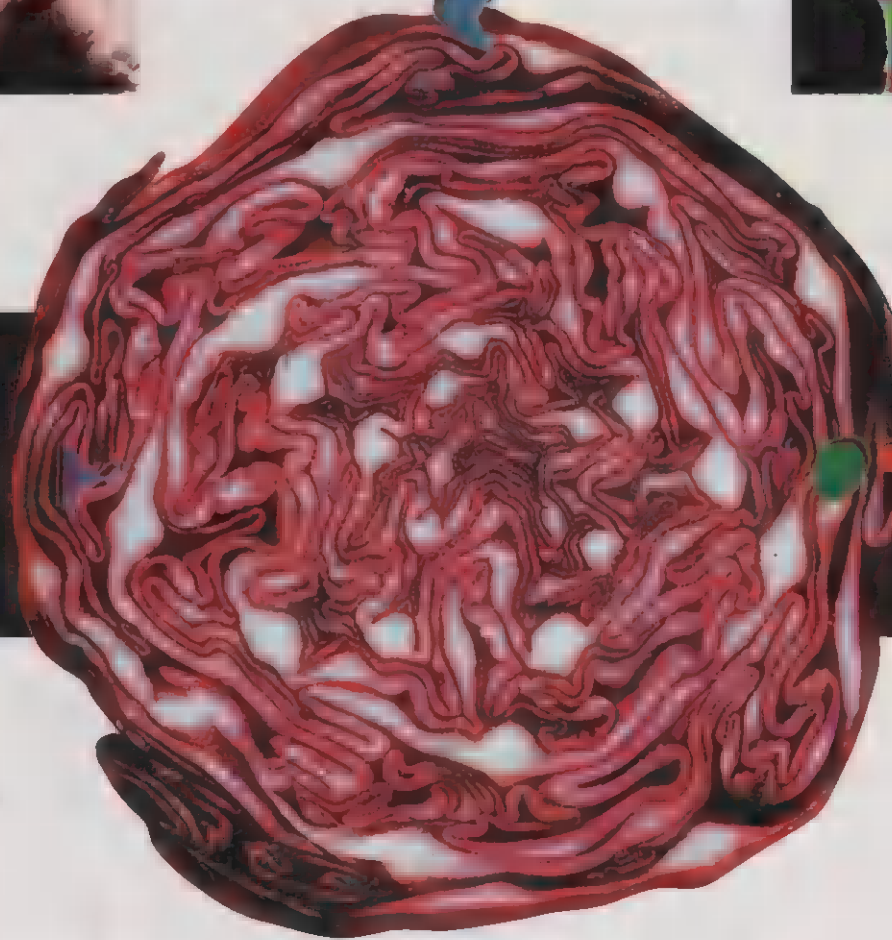
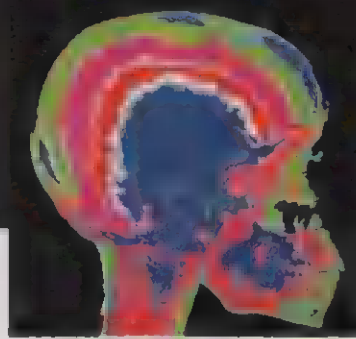


Oh les aliens horribles! Quel bonheur d'avoir à les combattre de nouveau!

Si vous aimez les jeux qui pétent, Pulstar va vous combler!







**Coupe du cerveau humain  
exposé à plusieurs heures de ZOOP**

JEU DISPONIBLE SUR  
PC, CD-ROM PC,  
MACINTOSH™,  
MEGA DRIVE™,  
SUPER NES™,  
GAME BOY™,  
PLAYSTATION™,  
SATURN™

VIACOM  
newmedia™



TM



AMAZONIE

**C'EST TROP TARD POUR S'ARRÊTER.**

<http://www.demon.co.uk/noonien/zoop.html>



# Jupiter

*Genki a encore frappé, et cette fois sur Playstation! Ce studio de développement, qui a conçu des jeux pour le compte de Sony Music Entertainment, a savoir Kileak the Blood et Kileak 2 (commercialisé ce mois-ci dans l'Archipel nippon), travaille actuellement en tant que programmeur mais aussi en tant qu'éditeur, sur sa première production pour la 32 bits de Sony.*

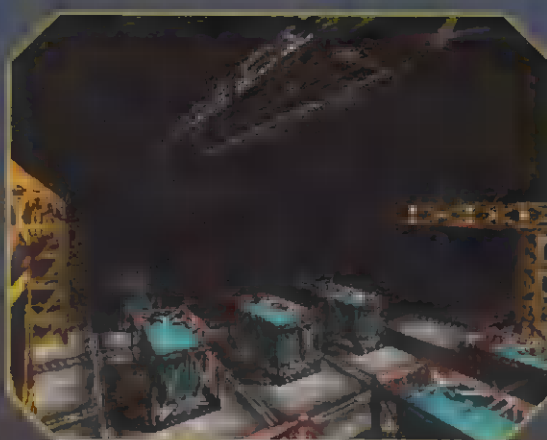
Le héros de Jupiter, Sal, est un sergent des Universal Marines Soldiers. Dans la seconde moitié du XXI<sup>e</sup> siècle, un mal étrange envahit l'univers. Baptisé du nom du scientifique qui l'a découvert, Pickmanz, il s'agit d'une sorte de virus. Les personnes qui en sont atteintes deviennent folles, dangereuses, et le mal est incurable. Les Universal Marines Soldiers sont chargés de combattre l'épidémie. Certains disent que des espèces de mini-trous noirs, les Pickmanz Holes, sont la voie de passage qui ouvre sur un autre monde, d'où provient le virus. C'est alors que la fiancée de Sal, atteinte du virus et se sachant condamnée, se suicide. Quelques années plus tard, le gouvernement annonce officiellement que l'épidémie est enrayée. Au même moment, l'équipe de Sal doit partir d'urgence pour accomplir une mission d'une importance extrême. La destination des Marines est la colonie Beltologa 9, en proximité de Jupiter.

## Des robots "nature"

La spécialité de Genki semble bien être les histoires de robots. Mais ceux qui sont mis en scène n'ont pas le look typiquement nippon de Mobile Suit, à la Gundam: ils sont plus trapus, plus ramassés, et surtout plus convaincants, tant en ce qui concerne leurs déplacements que leurs armements... Cette "griffe" de Genki, on la retrouve avec plaisir dans les caractéristiques du robot que le joueur pilote dans Jupiter. On retrouve également, dans ce scénario, les grands thèmes chers au studio de développement (voir la série des Kileak): le virus, la petite amie malade... Le moteur 3D utilisé par Genki dans les Kileak a été encore amélioré. Les déplacements et l'affichage des décors sont beaucoup plus fluides. De même, les protagonistes, les robots du jeu, comportent un nombre impressionnant de détails. Un robot-araignée se déplace en manœuvrant ses pattes exactement comme l'animal. Lorsqu'il est atteint par les tirs de l'adversaire, il ne se contente pas de disparaître



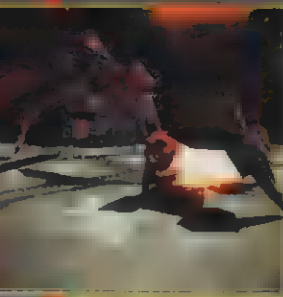
Quelques-uns des robots du jeu Jupiter.



L'arena dans laquelle vous combattez à des allures d'hangar industriel.



Le robot-araignée vient de faire feu grâce à sa tourelle laser située en-dessous de l'engin.



Non seulement ils ressemblent à des robots, mais bougent comme des robots.

GENKI/PS





dans des explosions apocalyptiques: il commence par trébucher, s'affaisse sur une de ses pattes arachnéennes, puis finit par s'effondrer de tout son long, avant d'exploser.

Pour le moment, il est difficile d'avoir une vision globale de ce que sera Jupiter. En effet, la programmation n'a commencé qu'en juillet, et le jeu ne sera commercialisé au Japon que durant l'été prochain. Actuellement, une seule séquence est à peu près terminée: un combat contre deux monstres de métal dans une espèce de hangar. Quoi qu'il en soit, ce que l'on peut déjà en voir est très prometteur. Jugez-en plutôt:



Loupé, mais ce n'est pas passé loin!



Yourself...



Le même sous un autre angle.

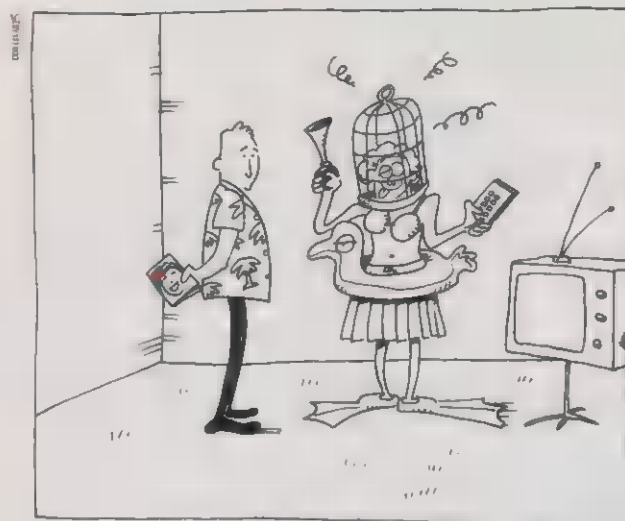


Dernière l'ouïe l'atras de caisses et d'obstacles il est facile de se cacher, ou tendre une embuscade.



Le vaisseau Imula au large de Jupiter.

LE JAPON EN DIRECT



Toute la journée, **Mariette** avait zappé en vain pour retrouver son émission favorite dans les nouveaux programmes. Philippe se dit qu'il était temps de lui rendre son **Télé Poche**.

**TELE**  
MAGAZINE  
**PUCHE**

*Télé Poche, le petit préféré de la famille.*



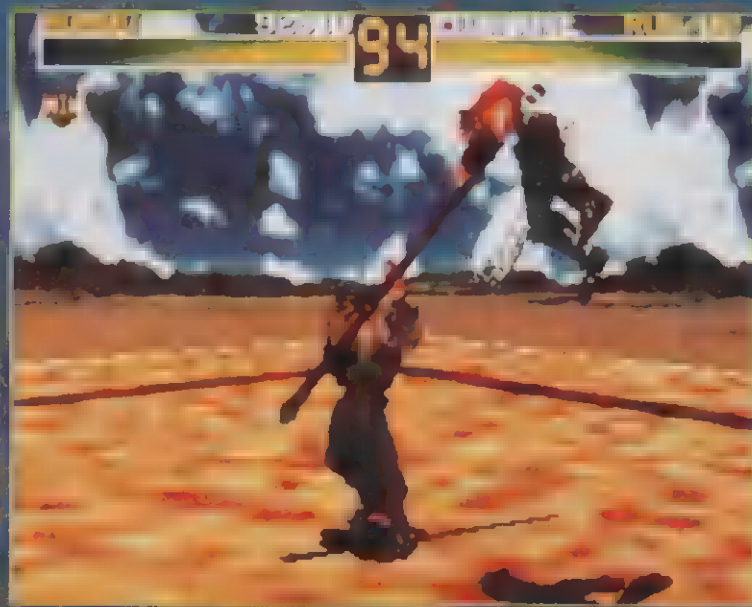
# Toh Shin Den-S

Après le succès de Toh Shin Den sur Playstation, Takara s'apprête à recidiver sur la Saturn de Sega. La tâche ne sera pas aisée car à l'époque la Saturn était le seul point de référence de Toh Shin Den était Virtua Fighter et ses polygones grossiers, Sega a fait beaucoup de progrès depuis, et a appris à compenser l'absence d'un polygiseur (coprocesseur spécialisé dans la gestion des polygones qui forment les objets en 3D) par un usage astucieux des textures. Et Virtua Fighter n'a plus rien à voir avec Virtua Fighter des débuts de la Saturn.

À première vue, même si les programmeurs semblent avoir fait des miracles, les protagonistes de la version Saturn paraissent légèrement moins détaillés que leurs homologues de la Playstation. Cela n'est cependant guère apparent, et ne gâche en rien le plaisir. De façon générale, le jeu est la copie conforme de la version Playstation. On retrouve les personnages, avec leurs histoires désormais bien connues, leurs armes, les décors et les attaques de la version originale, et les possesseurs de Saturn qui s'étaient essayés à Toh Shin Den ne seront pas trop déçus.

## On nous cache tout, on nous dit rien

Sega et Takara se sont montrés jusqu'à présent très avares d'informations concernant les nouveautés qu'incorpore cette version. Le but de la manœuvre est de piquer la curiosité des possesseurs de Saturn, et de leur donner envie de découvrir le CD-Rom par eux-mêmes. D'ores et déjà, on sait cependant que le jeu incorporera une introduction en images de synthèse que ne comprenait pas la version originale. Elle retracera le scénario, exposant les différentes raisons qui ont poussé les protagonistes à venir affronter Gaia. D'après certaines rumeurs, Toh Shin Den-S comporterait de nouveaux combattants. Outre les dix personnages "officiels", un ou plusieurs petits nouveaux feraient leur apparition... Toh Shin Den-S ou Virtua Fighter 2? La lutte risque d'être chaude en cette fin d'année pour conquérir le titre du meilleur jeu de combat sur Saturn.



Un personnage de Toh Shin Den-S en action.



Toh Shin Den-S a un petit peu de magie dans votre vie!



Les possesseurs de Saturn vont à leur tour goûter à l'effet Toh Shin Den.



Elis joue de l'arrière-train avec une grâce certaine.





Sofia à l'aide de son rouet contre l'attaque de Kayn.



Duke à genoux en terre assène son terrible coup d'épée.



Duke s'est laissé surprendre par la pince de crabe d'Elis.

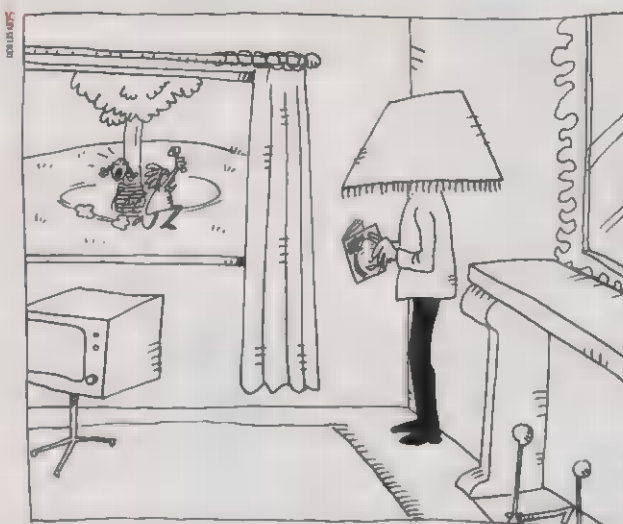


Les lames d'Elis sont mortelles.



Cela me rappelle un certain ninja, d'un certain jeu d'arcade, d'un certain Sega.

# LE JAPON EN DIRECT



Grâce à d'ingénieux camouflages  
Hugo réussissait toujours à lire paisiblement  
son **Télé Poche**.



**Télé Poche**, le petit préféré de la famille.



# Velde Silver

SCE/PS



**V**oici un jeu qui présente l'originalité de mêler deux genres, très à la mode en ce moment, qu'on n'a pas l'habitude de voir accolés. En effet, Velde Silver est un jeu d'action/simulateur de vol autant qu'un jeu de rôles. Par son premier aspect, tout en 3D en images de synthèse, il fait appel à vos réflexes. Dans la partie RPG de ce CD-Rom, en 2D, avec des graphismes en bit-map, réflexion et esprit de déduction sont privilégiés.

Sur la planète Velde Silver abonde un minéral aux propriétés multiples qui rendent précieux aux yeux des colons venus s'établir pour en assurer l'exploitation. Parmi eux, l'héros, Misaki, vient d'une autre planète, comme la plupart des colons. Des aliens, les Pasuku, qui, jusqu'à présent, ne s'étaient pas manifestés, commencent à réagir et à entrer en conflit avec les colons au fur et à mesure que l'exploita-

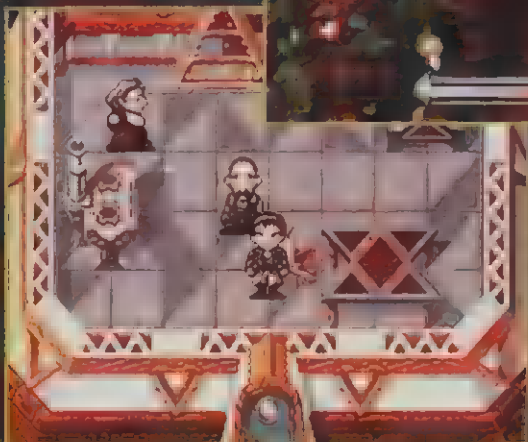
tion du minéral se développe. Bientôt, c'est la guerre généralisée entre colons et aliens... Vous incarnez Misaki, qui doit trouver le moyen de mettre fin au conflit. Pour vos déplacements, vous utilisez une sorte d'avion. Vos sorties aériennes vous amènent souvent à affronter l'adversaire, et le jeu prend alors franchement l'allure d'un shoot-them-up. Dans la partie jeu de rôles proprement dite, vous allez devoir parcourir la planète, notamment visiter les trois royaumes qui la composent. La représentation des lieux et des personnages est traitée dans un style très manga, qui rompt avec le type de graphismes utilisé dans la partie simulation de vol/action, proche d'un Panzer Dragon. Au moment de la sortie du jeu, un joystick analogique à deux manettes, spécialement conçu pour les simulateurs, devrait être disponible.

Changement de rythme avec la partie jeu de rôles de Velde Silver.

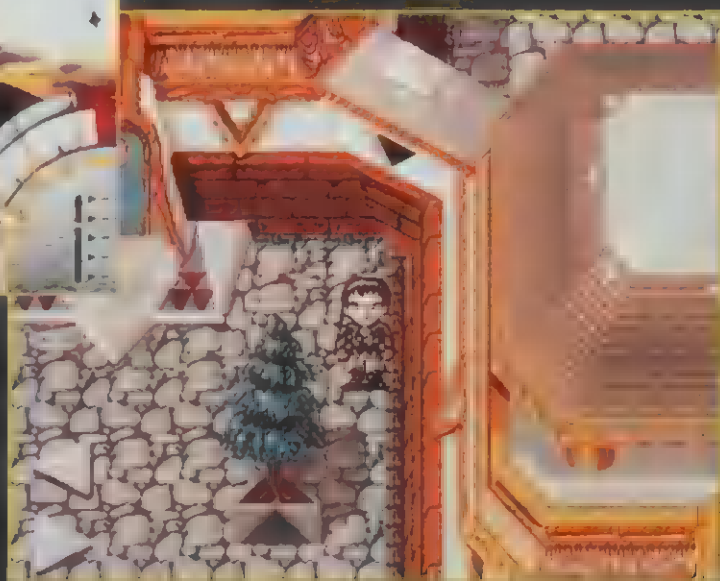


Cible à deux heures.

Vos instruments de bord vous paraîtront bizarres au premier abord. Mais vous vous y ferez rapidement. Vous verrez qu'ils sont finalement plutôt pratiques.



Les constructions sont étranges, le monde est bizarre. Mais comme dans tous les jeux de rôles, les dangers de votre mission n'attendent pas.



La partie RPG est traitée dans un style "kawaii" typiquement japonais.



# MICROMANIA, L'UNIVERS DES CONSOLES 32 BITS

## DAYTONA USA

Une réalisation impressionnante avec des graphismes en 3D remarquables !



La Console Saturn  
+ Daytona USA  
+ 1 Joypad 2590 F

## NEW FIFA 96 SOCCER

La version 32 bits du fabuleux FIFA !  
Des graphismes créés sur Silicon Graphics, une animation extraordinaire, le nom des joueurs des différents clubs ! Indispensable !



GARANTIE MICROMANIA 1 AN

Mémoire de sauvegarde des jeux intégrée !!

### SATURN FRANÇAISE CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

- 3 processeurs Hitachi 32 (+ 5 Microprocesseurs)
- Ram : 32 M Bits • Rom : 4 M Bits • Son stéréo laser - PCM Yamaha - 32 canaux
- Graphismes : 320 \* 244 \* à 704 \* 480 en 16 millions de couleurs. 500 000 polyg./s
- Lecteur de Rom double vitesse (300Ko/s)
- Compatible CD audio, CD photo, CD vidéo (carte MPEG), CD graphics.
- Mapping, flat shading, gouraud shading, zoom, rotation, 5 plans de scrolling

Carte MPEG films CD Video disponible en magasin **NEW**

## NEW SEGA RALLY

Une fabuleuse adaptation du jeu d'arcade !  
Des graphismes et une animation extraordinaires utilisant véritablement le potentiel de votre 32 bits !



Bientôt disponible !!

## VIRTUA COP

Une action infernale !  
Armé de votre pistolet, éliminez des bandits peu recommandables !



**NEW**

## RAYMAN

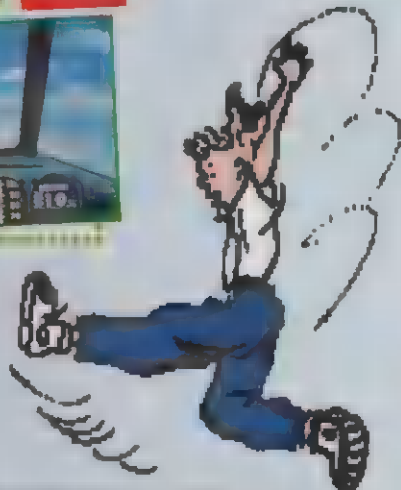
Six mondes délirants et colorés pour une soixantaine de niveaux ! Un jeu de plateforme génial dans lequel vous êtes en quête du Grand Protoon !

**HIT**



## WING ARMS **NEW**

Vous vous retrouvez aux commandes d'un avion de chasse hypersophistiqué. Sur l'eau, dans l'espace ou encore dans des cavernes obscures vous devrez réussir des missions périlleuses !



# MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !



**GRATUITE** avec le 1<sup>er</sup> achat !  
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise\* sur des prix canons !

**IMPORTANT :** Les prix indiqués sont valables jusqu'au 2 janvier 96 - \* Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F

## LES MAGASINS MICROMANIA

**NEW**  
**MICROMANIA PARNASSE**  
Centre Commercial Parnasse - Niveau 1  
93006 AUBREY-SOUS-BOIS - Tél. 48 43 33 37

**MICROMANIA MONTPARNAISE**  
double sa surface avec le nouvel espace 32 bits MFC CD Rom !  
126, rue de Rennes  
75006 Paris - Tél. 43 49 67 67 **NEW**

**MICROMANIA VELIZY 2**  
Tél. 34 65 32 91

**MICROMANIA EURLILLE**  
Tél. 20 55 72 72

**MICROMANIA BVD DES ITALIENS**  
Passage des Princes  
5, boulevard des Italiens  
Paris 2<sup>e</sup> - Tél. 40 15 93 10

**MICROMANIA FORUM DES HALLES**  
Tél. 45 08 15 78

**MICROMANIA LA DEFENSE**  
Tél. 47 73 53 23

Commande en Vente par Correspondance  
**MICROMANIA - B.P. 009**  
06901 Sophia-Antipolis Cedex  
Tél. 92 94 36 00  
En décembre ouvert le lundi  
et samedi de 8h à 19h

**MICROMANIA EVRY 2**  
Tél. 60 77 74 02

**MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES**  
Tél. 42 56 04 13

**MICROMANIA NICE ETOILE**  
Tél. 93 62 01 14

**MICROMANIA LES ULIS 2**  
Tél. 69 29 14 99

**MICROMANIA ROSNY 2**  
Tél. 48 54 73 07

**MICROMANIA LYON LA PART-DIEU**  
Tél. 78 60 78 82

**MICROMANIA LILLE V2**  
Tél. 20 05 57 58



# MICROMANIA, L'UNIVERS DES CONSOLES 32 BITS

**La Playstation  
+ 1 Joypad 2099 F**

**GARANTIE  
MICROMANIA 1 AN**



**Caractéristiques**

- CPU : 32 bits RISC chip
- 33 MHz - Animation : 64 millions Pixels/s
- Affichage : 640 x 480 haute résolution
- Graphismes : 16 millions de couleurs, polygones et processeur 32 bits spécialisé en animation 3D (360 000 poly./s), mapping, gouraudshading en temps réel, zoom, rotations, effets spéciaux
- Son stéréo 16 bits

**3615  
MICROMANIA**  
• 1 Playstation  
• 10 jeux  
à gagner !!



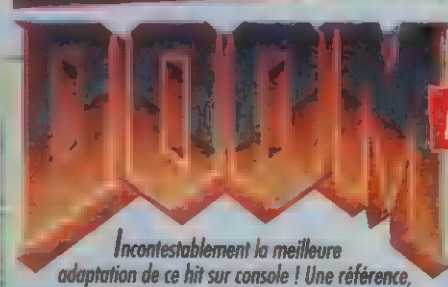
**HIT**

Un jeu de combat vraiment fabuleux : 17 personnages possédant chacun des dizaines de coups.



**FIFA 96** **NEW**  
**SOCCER**

La version 32 bits du fabuleux FIFA ! Des graphismes créés sur Silicon Graphics, une animation extraordinaire, le nom des joueurs des différents clubs ! Indispensable !



**HIT**

Incontestablement la meilleure adaptation de ce hit sur console ! Une référence, tant pour les graphismes, la fluidité, la bande son, les effets de lumière ! Incontournable !



Une nouvelle version de ce fantastique hit ! Graphismes exceptionnels et animation démente ! Retournez 15 personnages dans des combats plus gres que jamais.



**HIT**

**HIT RAYMAN**



Six mondes délirants et colorés pour une soixantaine de niveaux ! Un jeu de plateforme génial dans lequel vous êtes en quête du Grand Pratoon !

**HIT DISCWORLD**



Un long jeu d'aventure tiré de l'oeuvre de Terry Pratchett, un écrivain anglais célèbre pour son humour ! 80 lieux à visiter à la recherche de différents objets !

**HIT RIDGE RACER**



La course de voiture sur console. Identique à l'arcade, vous avez une fabuleuse sensation de pilotage grâce aux graphismes extraordinaires et à la fluidité de l'affichage.

**NEW TOH SHIN DEN**



Le plus beau jeu de baston sur console. Un réalisme parfait rendu grâce à l'effet de 3 D.

**NEW SHOCK WAVE ASSAULT**



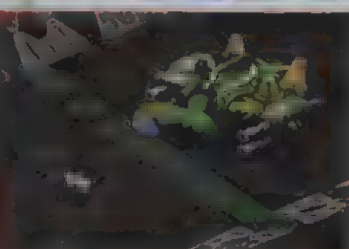
FANTASTIQUE ! La version 32 bits du fabuleux jeu de stratégie-aventure ! Un moteur de gestion de déplacement terrain amélioré et des véhicules inédits !

**NEW TWISTED METAL**

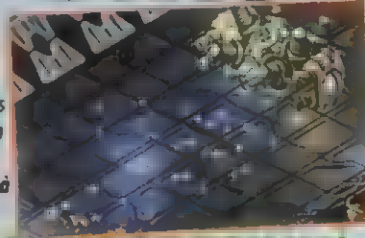


Un seul participant survivra lors de ces folles courses de voitures ! 13 véhicules tous plus équipés que les autres rendent la rue vraiment dangereuse.

**NEW VIEW POINT**



Un jeu d'arcade fantastique ! Six niveaux avec de superbes décors et des ennemis en SGI. Plus de 1000 ennemis à combattre !



## LES ACCESSOIRES PLAYSTATION



**CABLE DE CONNECTION**  
Avec ce câble, connectez 2 Playstation pour les jeux à joueurs multiples ! Wipe out et Destruction Derby : les 2 premiers jeux à en bénéficier.



**CARTE MEMOIRE**  
La carte mémoire sert à lire et sauvegarder les données du jeu (les scores ou sa progression dans un jeu d'aventure). Elle se connecte au dessus du joystick et contient 15 000 mémoires. Elle se connecte au dessous du joystick et contient 15 000 mémoires.



**MANETTE ASCII**  
Un nouveau design, différentes options supplémentaires (tir accéléré, un mode pause) cette manette sera la manette des jeux d'action intenses !



**MEGACON (Mameca)**  
Conçue à l'origine par Mameca pour Ridge Racer et Cyberdial, cette manette est un 2 parties pour tourner autour d'un axe central.







# Secret of Evermore

Le nouveau jeu d'aventure de Nintendo débarque le mois prochain en version française! Traduction pour les benêts: tous les textes de ce jeu seront en français, ce qui n'est pas négligeable vu leur importance. Cette fois-ci, vous allez incarner un jeune garçon fan de films de science-fiction, qui se retrouve projeté dans une autre dimension en compagnie de son chien. Afin de retourner dans sa petite ville natale, Podunk, notre héros devra affronter mille périls au cœur de mondes sortis tout droit d'époques reculées, comme Prehistoria, Antiqua, Gothica et Omnitopia. Chacun de ces mondes immenses vous offrira l'occasion d'errer dans des labyrinthes, de faire des rencontres, de vous reposer et d'acheter armures, objets, nourriture dans les villages. Mais, surtout, vous devrez y livrer des combats à l'aide d'armes et de pouvoirs "magiques" récupérés de-ci de-là. Comme dans tout bon jeu d'aventure, les deux protagonistes acquièrent des points d'expérience et augmentent régulièrement leur puissance ainsi que celle de leurs armes et de leurs

NINTENDO/SNIN  
AVENTURE  
janvier

pouvoirs. Le système des options est similaire à celui de Secret of Mana avec un ring tournant autour du héros. Le chien a une grande importance et peut, au choix, renifler et donc découvrir des ingrédients cachés dont le garçon a besoin pour ses formules magiques, ou attaquer. Le joueur peut décider du personnage qu'il veut diriger principalement entre le chien ou son maître. Un nouveau jeu d'aventure à la durée de vie vraiment impressionnante.



Le premier boss. Pour le vaincre, partager les tâches: que le chien s'occupe des vers, et son maître de l'araignée.



Trois armes différentes vous seront données dans chacun des mondes: un os, une hache et une lance.



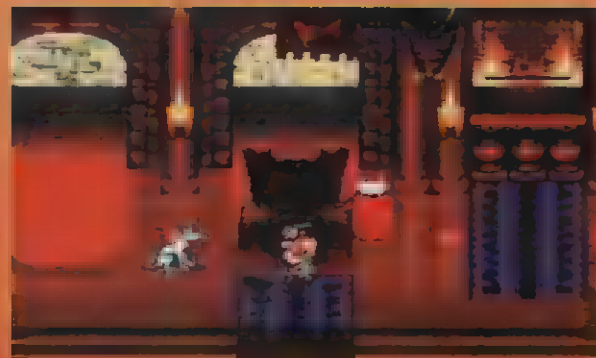
Bienvenue à Antiqua. Son bateau pirate, sa nouvelle monnaie, son trésor légendaire...

## MUTANT, LE CLÉBARD!

Dans chacun des quatre mondes du jeu, votre chien apparaît sous un aspect différent et plus ou moins ridicule... Mais quelle que soit la forme qu'il prend, ses pouvoirs d'attaque ou de recherche restent toujours les mêmes. C'est ainsi que vous aurez tour à tour pour compagne...



... un chien-loup, mi-monstre mi-canin...



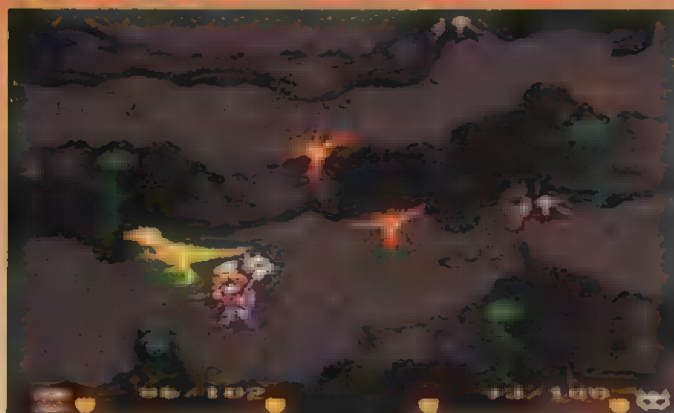
... un superbe lévrier, idole d'Antiqua...



## PLUS DE TRENTE POUVOIRS DE MAGIE!

Au cours de son aventure, et de façon très classique, notre jeune héros acquiert des formules magiques. Avec l'aide de son chien renifleur, il n'a plus qu'à dénicher les ingrédients nécessaires pour user de ces sorts, puis à augmenter leur puissance en les utilisant souvent.

*La pluie acide a l'avantage d'immobiliser les ennemis quelques instants.*



*Comme tous les autres sorts, le Flash peut être multiple.*



*La Hard Ball est un des premiers sorts que vous récupérerez.*



*Les sables mouvants vous rejettent ailleurs sur le site.*



*Le marché de Crustacia est l'occasion de renouveler votre équipement et d'acquérir d'autres pouvoirs.*



*... ou un ridicule caniche rose!*



*Tout comme dans Secret of Mana, un système de ring tournant propose les options.*



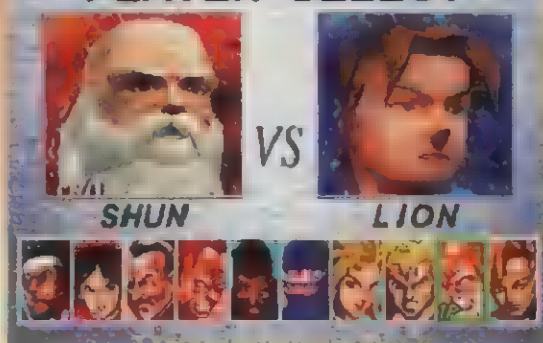
# Virtua Fighter 2

Ça y est! La conversion sur Saturn du méga-hit d'arcade de Sega, Virtua Fighter 2, est désormais terminée. Plus qu'un petit mois à attendre pour vous bastonner comme des fous! Les combattants font leur come-back pour cette nouvelle version peaufinée à l'extrême. Deux nouveaux personnages, Shun le Chinois et Lion le Français, se greffent à l'éventail des combattants disponibles, leur troupes comprenant désormais dix membres, plus le boss final, Dural. Un nouveau mode de jeu a été introduit, qui vous permet d'observer des combats, donc d'étudier les enchaînements, coups spéciaux, Combos et esquives. Par ailleurs, les classiques modes Arcade ou Versus à deux joueurs sont, évidemment, toujours au menu. Pour ce qui concerne la qualité de l'adaptation, Sega n'a pas à rougir: des graphismes mappés en haute résolution, une animation hyper fluide, et encore plus de rotations. C'est grâce à son nouveau système d'exploitation, une nouvelle bibliothèque de routines graphiques, que les programmeurs ont réussi à recréer sur la 32 bits la beauté du jeu d'arcade. Impressionnant!



Ça fait mal?

## PLAYER SELECT 07



Shun et Lion: les deux nouveaux combattants.



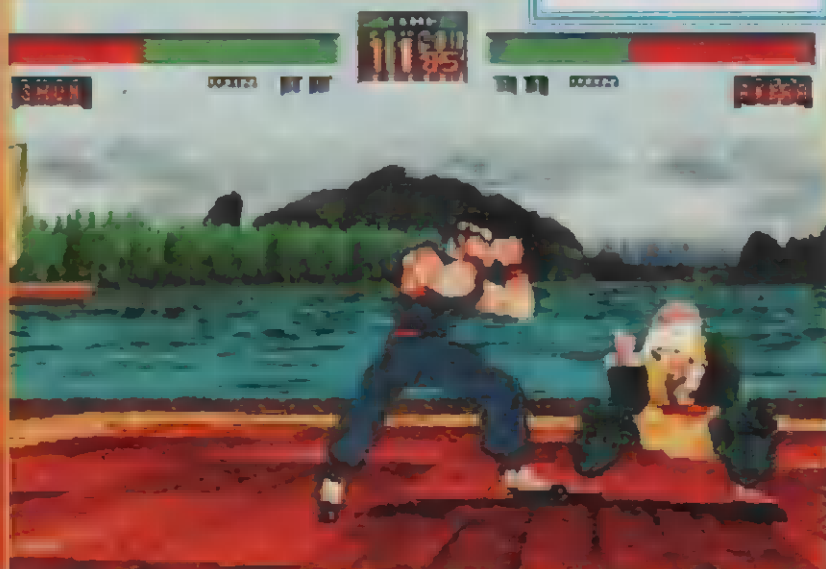
Un coup de pied retourné se prépare.

SEGA/SATURN  
BASTON  
janvier



L'animation donne la sensation de réaliser des actions d'éclat sur un coussin d'air!

Shun, le petit vieux chinois, est diablement fort!



Dix décors différents qui scrollent pour dix combattants.



# Sega Rallye

# PREVIEWS



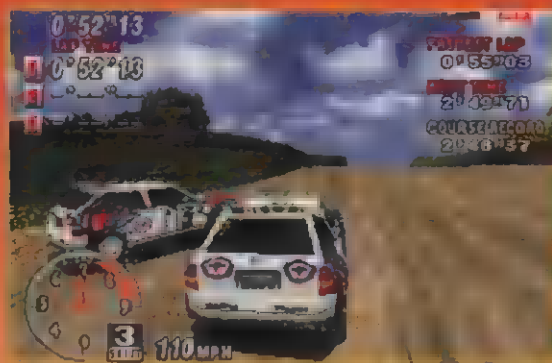
Des panneaux indiquent les virages.

Après Virtua Daytona, et en attendant la conversion de Virtua Racing par Time Warner, voici la nouvelle simulation automobile qui décoiffe sur Saturn: Sega Rally! 3D temps réel et trois vues différentes sont au programme de ce jeu très proche de l'arcade. Sega Rally propose donc des courses de rallye et non de F1, comme on en avait l'habitude. Bienvenue sur les circuits tortueux du désert, de la forêt, de la montagne et du lac. Virages en épingle à cheveux et dérapages sur les bas-côtés plus ou moins contrôlés vous attendent sur les quatre circuits du jeu. Le dernier ne vous sera autorisé que si vous avez terminé premier la troisième course en mode Arcade/Compétition. Deux véhicules sont proposés au départ, soit en conduite automatique, soit manuelle. Une troisième voiture bien plus puissante s'ajoutera à ce choix après que vous aurez fini les quatre circuits... Autres options: le mode Practice et le mode Time Attack, dans lequel vous devrez battre vos records sur le tour. Vous verrez d'ailleurs le fantôme de votre voiture en recommençant le même circuit! Par ailleurs, la configuration du véhicule permet de multiples réglages techniques. Accrochez-vous bien à votre volant et gare aux chocs!

SEGA/SATURN  
RALLYE AUTOMOBILE  
janvier



Une vue de l'intérieur du véhicule.



En mode Time Attack, le fantôme de votre voiture vous fait revivre vos précédentes prestations. Là, vous allez le doubler!



Un mode 2 joueurs avec écran splité est proposé.



Le quatrième circuit, au bord du lac, est magnifique.



Vous pourrez choisir la Lancia Stratos après avoir fini les quatre circuits.



Des dérapages très réalistes.

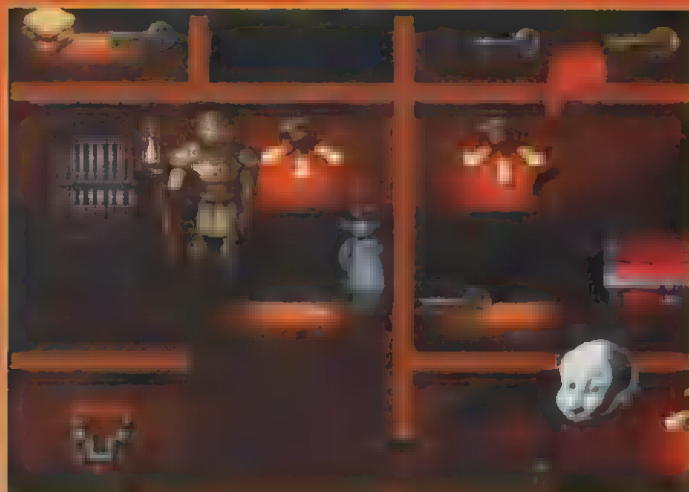


# Casper

Casper le gentil fantôme ne rêve que d'une chose: trouver un ami! Mais Casper n'est pas seul à hanter le lugubre manoir de Whipstaff: ses trois oncles, Fatso, Stinkie et Stretch, qui le considèrent comme leur bonne, passent leur temps à effrayer tous les visiteurs.

La nouvelle propriétaire des lieux apprend qu'un fabuleux trésor est caché dans les caves du manoir. Pour exorciser les lieux, elle fait appel à un psy spécialisé dans le traitement des fantômes. Celui-ci débarque, accompagné de sa fille, Kat, et c'est le début d'une histoire d'humour, d'amitié et de frissons!

Dans Casper le jeu, à l'instar du film, les effets de transparence des fantômes sont impressionnants. Casper, toujours adorable, hante désespérément le manoir en tentant de résoudre des "énigmes" successives. Le gentil fantôme peut obtenir la description des objets avec un bouton, actionner des mécanismes avec un autre et utiliser les objets de son sous-écran avec le troisième. Il peut aussi voler plus ou moins haut. Première mission à l'arrivée de Kat et de son père: leur trouver un cadeau de bienvenue afin de se rendre sympathique. C'est l'occasion d'une visite dans les premières pièces de la maison pour trouver des clés, qui ouvriront des coffres et de nouvelles portes, et ramasser des objets et des morceaux de tableau. Une fois le premier tableau reconstitué dans son cadre, Casper obtient le pouvoir de se transformer en fumée pour entrer dans les bouches d'aération des pièces. Nouvelles visites inédites et nouvelles énigmes en perspective. Plus tard, le jeune fantôme cherchera à récupérer les éléments d'une machine lui permettant de redevenir un vrai petit garçon... Les trois tontons sont évidemment là pour lui mettre des bâtons dans les voiles. Ce jeu d'aventure semble tenir les promesses du film, avec la même musique, de beaux effets spéciaux, et une histoire qui dure...



Certaines armures actionnent l'ouverture de portes sans clef (Playstation).



Premier cadre reconstitué avec les morceaux de puzzle (3DO).

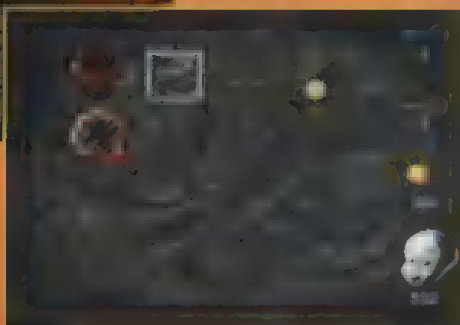
Poursuivi par Fatso qui réclame sa pitance (Saturn).



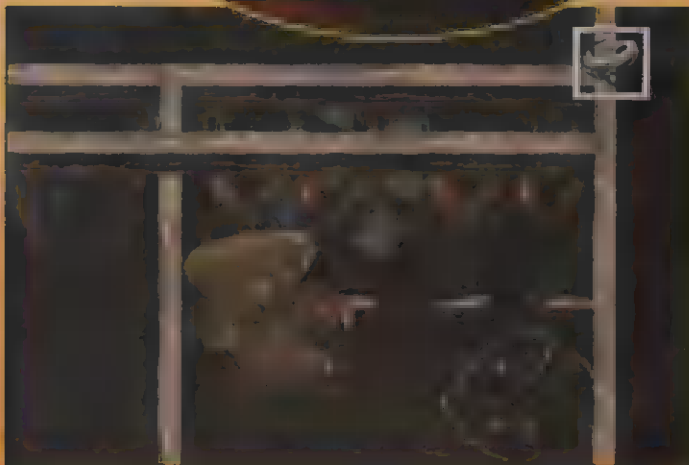
Les sandwiches redonnent quelques points de vie (Playstation).



Ce switch ouvre le mur (Saturn).



Tous les objets ramassés sont sur le sous-écran (3DO).



Casper peut maintenant se transformer en fumée et entrer dans les bouches d'aération ou passer à travers certains murs (3DO).

INTERPLAY/PS-SATURN-3DO  
AVENTURE/RÉFLEXION  
janvier



OCEAN... OCEAN... OCEAN... OCEAN

# Power Serve

OCEAN/PS  
SIMULATION DE TENNIS  
janvier

Que tous les fans de tennis impatients de voir ce que donne la Playstation dans ce domaine se réjouissent: leur attente n'aura pas été vaine. La 32 bits de Sony monte au filet pour leur en mettre plein la vue. En effet, tous les graphismes sont en 3D mappée calculée en temps réel, y compris les joueurs qui sont, eux, en 3D polygonale, et l'animation, bénéficiant de la technologie Motion Capture, offre des mouvements réalistes et bien décomposés. Le jeu dispose

d'une multitude d'angles de visualisation, allant d'une vision d'ensemble du court à une vue rapprochée en passant par une caméra tournant autour du joueur ou même une autre qui suit la balle! Les options vous proposent en outre de choisir la langue dans laquelle des voix digitalisées commenteront le match, le sexe du juge (!), le type de court (terre battue, gazon ou synthétique) et, bien entendu, les joueurs, qui s'affronteront en simple ou en double. L'écran peut se splitter horizontalement ou verticalement pour le mode 2 joueurs simultanés.



L'écran peut se splitter horizontalement et verticalement.



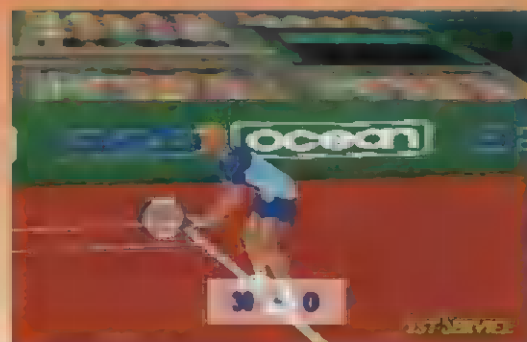
Terrain synthétique pour un double acharné.



Un court en terre battue avec une vue d'ensemble.

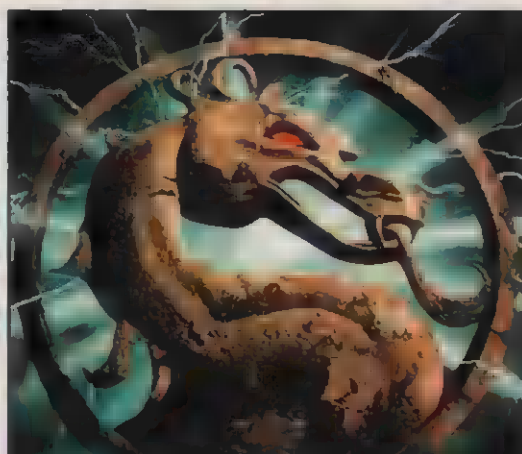


Le tableau de choix des joueurs.



Choix d'une caméra tournante autour du joueur.

PREVIEWS



## MORTAL KOMBAT

Joue à MORTAL KOMBAT par téléphone et gagne ta cartouche jeu ou ton T-shirt MKIII!

**36 68 20 10**



Phonecafé est un lieu magique où tu vas pouvoir dialoguer de tous les sujets qui te tiennent à cœur avec nos deux spécialistes : Babette ou Cindy. Mais ce n'est pas tout, tu pourras ensuite dialoguer avec tous les connectés qui seront en même temps que toi en ligne afin de lier des amitiés, parler musique, ciné, mangas, jeux vidéo...

**phonecafé**

**36 68 70 60**

ADRIAN BAY - 3668 : 2,23/mn



## POWER RANGERS

Aide les Power Rangers à affronter Rita Répulsa et gagne des super cadeaux en téléphonant au:

**36 68 50 40**



# Total NBA' 96

**L**e premier jeu développé par Sony Computer Entertainment Europe est une simulation de basket. Ceux qui déjà possèdent une Playstation française ont eu l'occasion de voir sur le CD de démo, vendu avec la console un premier rush de Total NBA 96. Ils ont pu constater combien la simulation semblait réaliste et à quel point les premières images étaient impressionnantes. Ces dernières ont été réalisées à partir de véritables joueurs, filmés puis digitalisés. La technique de la Motion Capture semble être l'avenir des jeux de sport. Les bruitages, d'excellente facture, sont eux aussi des sons digitalisés et l'on retrouve le hurlement de la foule ainsi que le crissement des baskets sur le parquet. Grâce à la licence NBA, toutes les équipes du championnat américain ainsi que leurs joueurs vedettes sont de la partie, exceptés Michael Jordan et Charles Barkley (contrats exclusifs obligent). Cinq vues sont proposées et peuvent être activées à tout instant. Une vue manuelle permet au joueur de déplacer lui-même la caméra sur le terrain. Il sera possible de jouer jusqu'à huit simultanément. Autant vous dire que les parties s'annoncent bruyantes et mouvementées. Spécialement conçu pour la console PAL, le jeu est en plein écran. Le grand luxe, quoi! Test complet le mois prochain.

S.C.E.E./PS  
SIMULATION DE BASKET  
fin janvier 96



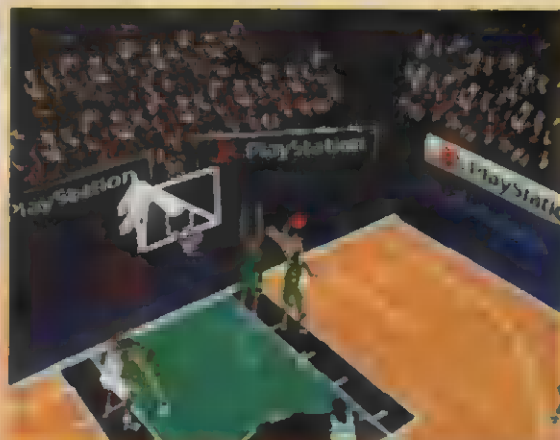
Dans le menu des options, des joueurs en images de synthèse se déplacent en fond d'écran. Comme ça, au moins, on ne s'ennuie pas.



Admirez un peu ce que donne une simulation de basket sur Playstation: jeu de lumière sur le terrain, reflet des joueurs sur le parquet... du grand travail.



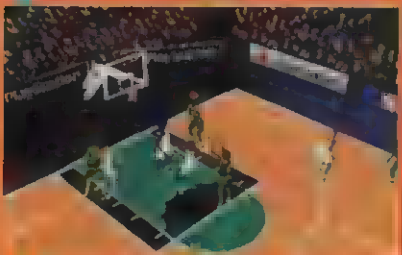
La caméra placée sur le côté du terrain offre une vue latérale du jeu. Travellings de gauche à droite au rendez-vous.



Les contres sont des actions très courantes dans Total NBA 96. Shootez quand vous sentez que vous pouvez marquer et seulement dans ces moments-là.



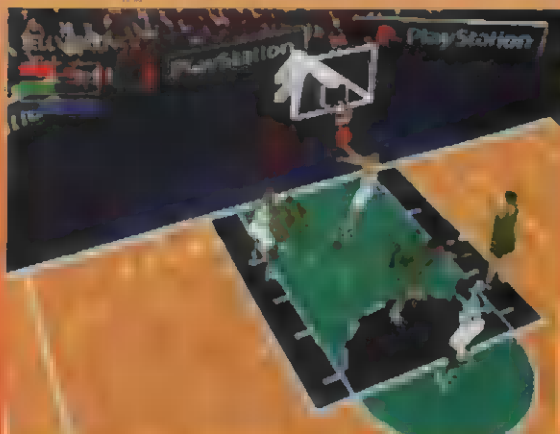
Cette vue où la caméra se déplace au-dessus du terrain offre une excellente vision d'ensemble.



Le stade des Charlotte Hornets est l'un des plus beaux de la NBA: couleurs bleue et verte sont à l'honneur.



Quand un joueur exécute un dunk, l'impression de réalisme qui s'en dégage est étonnante.



Il ne faut jamais laisser un joueur se promener seul sous le panier. Une petite balle en cloche et ce sont deux points d'assurés pour son équipe.

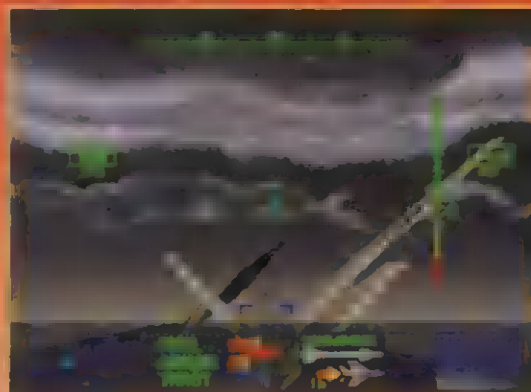


VIRGIN...VIRGIN...VIRGIN...VIRG

# Agile Warrior

VIRGIN/PS  
COMBAT AÉRIEN  
décembre

**A**gile Warrior est un jeu d'aviation. Après une belle séquence cinématique, durant laquelle on vous explique votre mission, vous prenez directement l'air, sans même avoir à vous acquitter d'un décollage fastidieux. Vos missions consistent à détruire des cibles au sol et à annihiler les unités qui les défendent (tanks, fantassins équipés de lance-roquettes, etc.). Pour ce faire, vous disposez de plusieurs types de missiles, mais en quantité limitée. A vous donc de gérer au mieux vos stocks. Chaque ennemi abattu cède la place à une option bonus (nouveau missile, réserve de fuel...) qui est toujours bienvenue. Il faudra bien évidemment surveiller les dégâts infligés à votre appareil. Sinon, c'est un aller simple pour le plancher des vaches! Les missions, variées, vous entraîneront dans diverses régions du globe. Plusieurs vues sont disponibles, et une carte des environs apparaît en surimpression dans le cockpit. Alors, bon vol!



Juste derrière vous, vous pouvez apercevoir un ennemi qui va bientôt disparaître.



L'impact des missiles sur le sol est bien rendu.



Soyez prudent lors des vols en piqué. Ce hangar vous tend les bras...



Les séquences cinématiques sont bien animées.

PREVIEWS

NOUVEAU

# JOUE ET GAGNE AU 36 68 11 19

## TES NOUVELLES CONSOLES

LA PLAYSTATION DE SONY

LA SATURN DE SEGA



Et pourquoi pas  
une 64 Bits...



# MAINTENANT APPELLE LE 36 68 11 19

et GAGNE PLEIN DE JEUX POUR TES CONSOLES

VEGAS EDITIONS. 2,23F./mn.



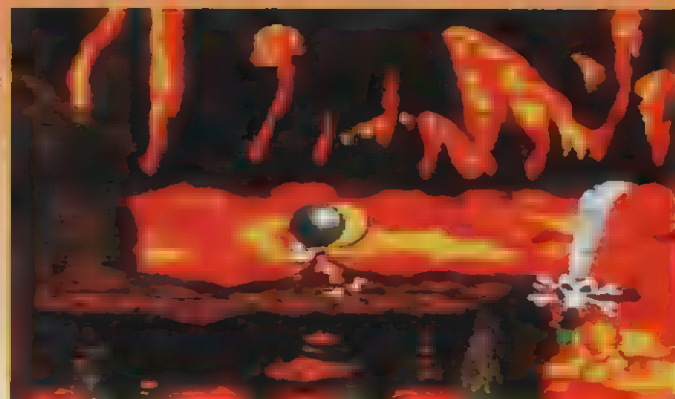
# Donkey Kong 2 Diddy's Quest

NINTENDO/SNIN  
PLATES-FORMES  
janvier

**C**a y est! Par un matin frileux de ce mois de novembre de l'an de grâce 1995, nous avons eu entre les mains une version achevée de Donkey Kong 2! O, quelle joie ineffable que de pouvoir jouer avec Diddy et Dixie, partis en amoureux pour sauver Donkey enlevé par des Kremlings! Les deux chimpanzés forment une sacrée équipe avec leurs actions combattives: ils attrapent tous deux des barils pour les projeter sur les ennemis ou pour démolir les accès à des passages secrets. Diddy peut faire la roue, quand Dixie fait l'hélico avec sa blonde queue de cheval, et les tourtereaux peuvent monter sur les épaules l'un de l'autre pour balancer leur coéquipier en une attaque fulgurante. Leur famille leur vient en aide sur certains points de la carte pour les transporter de monde en monde en avion, pour sauvegarder ou pour jouer et gagner des vies... Mais certains services sont payants, et les pièces et bananes récoltées servent de bien des manières. Graphiquement, le jeu est encore plus beau que le premier Donkey Kong, avec des passages sous l'eau,

dans la brume, sous la pluie, le tout dans les décors de rêve de la forêt hantée ou d'un parc d'attractions... Les 32 méga de la cartouche survolent les effets de 3D, les modélisations, les rotations... Non seulement c'est beau, mais en plus c'est souvent difficile! Mais c'est sans compter sur l'aide de la gent animale, qui vient gracieusement à l'aide de nos deux héros, comme l'araignée, le serpent et le perroquet. Vous l'aurez compris, le jeu est très séduisant mais sachez que son monde secret ne s'ouvre pas facilement...

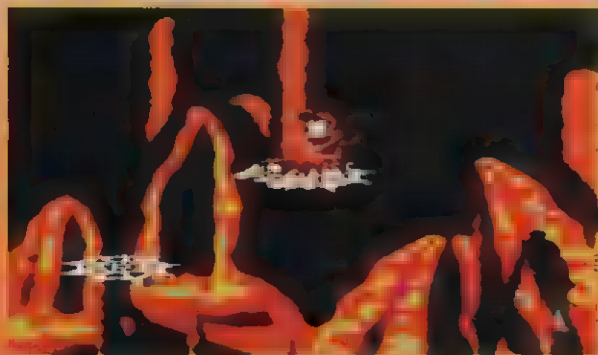
Dixie peut faire l'hélicoptère avec sa queue de cheval.



Le boss de la lave. Assommez-le à coups de boulet de canon.

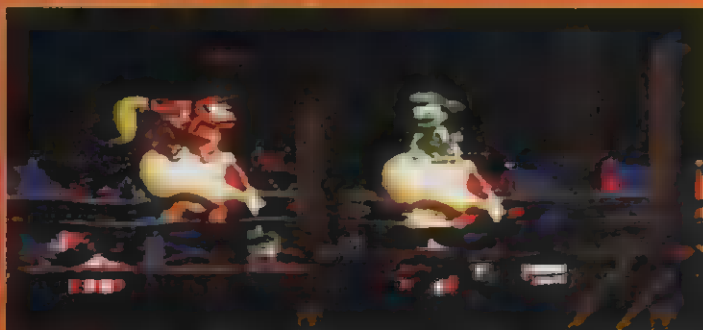


Les niveaux du monde secret sont particulièrement durs.



L'araignée est démente! Elle lance des toiles qui servent de projectiles ou de plates-formes pour grimper dans les niveaux.

Un tour de montagnes russes. Il faut rattraper et dégommer les ennemis qui vous précèdent.



Les cartes des mondes suivent toujours le même principe. Ici, nous vous dévoilons celle du fameux monde secret!



L'ADRENALINE VA VOUS EXPLOSER LA TÊTE

# FIRESTORM

## THUNDERHAWK 2



LOCALISEZ, INTERCEPTEZ & DETRUISEZ



IBM CD-ROM



DES JEUX  
DES CADEAUX  
DES ASTUCES  
DES SOLUTIONS  
DES INFOS...

CORE DESIGN

Distribué par CentreGold France :  
6, boulevard du Général Leclerc - 92115 Clichy  
Tél. : (1) 41 06 96 70 - Fax : (1) 47 56 14 60

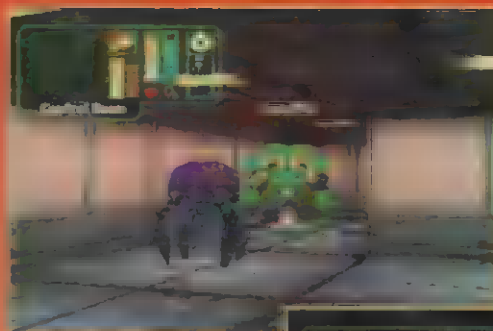




### Defcon 5

**T**ransfuge du PC, Defcon 5 est de ces jeux que l'on voit rarement sur console. Après une intro superbe – réalisée sur Amiga! –, vous allez pénétrer dans un univers étrange où les corporations font la loi. En tant que mécanicien, vous allez partir vers une mine désaffectée située sur une autre planète pour remettre en route les différents ordinateurs et autres foreuses autoguidées. Imaginez-vous maintenant dans la peau du personnage: sur place, tout est désert. Rien ni personne ne bouge. Seuls quelques ordinateurs sont encore branchés. Malheureusement, vous n'avez pas les accès nécessaires et devrez donc vous balader pour comprendre ce qui se passe. En chemin vous tomberez sur différentes cartes d'accès aux ordinateurs, grâce auxquels vous allez apprendre que la base est attaquée par des forces inconnues. Bien décidé à sauver votre peau, vous allez vaillamment vous rendre jusqu'aux tourelles pour détruire les ovnis... Et ainsi de suite! Très peu de chose sont expliquées: vous êtes dans la m... jusqu'au coup et devrez vous en dépatouiller au mieux – quatre fins sont possibles. Stressant, complexe, dans le genre "jeu d'ambiance", Defcon 5 semble être à la hauteur.

**MILLENIUM/PS  
ACTION/AVENTURE  
23 janvier**



*Vous aurez la possibilité d'utiliser des droïdes de combat que vous placerez où vous voudrez. L'intrus ici présent (le vert) en fait les frais...*

*Une fois que vous aurez compris que la base est attaquée, vous allez vous précipiter aux tourelles pour sauver votre peau, shootant tout ce qui bouge.*

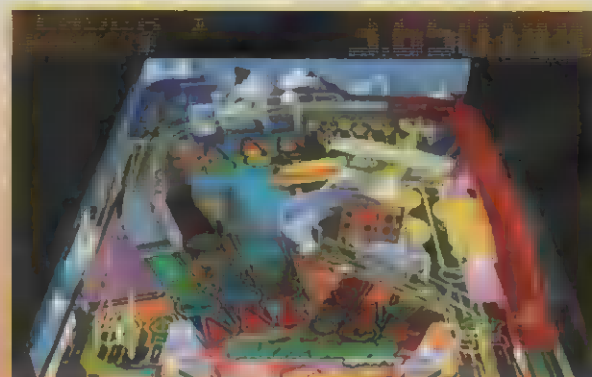


*Defcon 5 est un jeu d'ambiance, que les graphismes soient moches importe peu...*

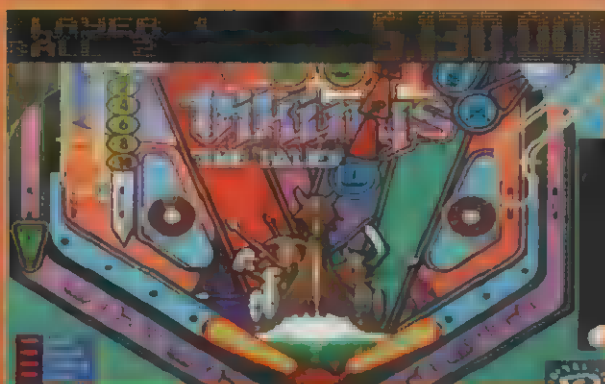
### True Pinball

**L**a Saturn est gâtée en matière de flipper. Après Digital Pinball, qui aura fait craquer A.H.L. et Niiico, voici qu'arrive True Pinball. Toujours en haute résolution, les graphismes sont peaufinés et les quatre tables disponibles – Vikings, Babewatch, Law and Justice, Extreme Sports – ont chacune un parcours distinct. Les options permettent de choisir le nombre de balles, la configuration du pad et, fin du fin, de choisir la vue que vous préférez – plongeante, de haut ou en 3D. Une fois votre parcours sélectionné et votre configuration adoptée, il ne vous restera plus qu'à aller bourrer votre flipper, comme dans n'importe quel café. Détail: il existe, pour la première fois dans un jeu de flipper, trois manières différentes de "bourrer" la machine (en la poussant sur la droite, sur la gauche ou vers le haut). Encore meilleur que Behind the Mask!

**OCEAN/SATURN  
FLIPPER  
janvier**



*Le haut du flipper d'Extreme Sports en 3D.*



*Le flipper Vikings vu de haut, à plat.*



*Le bas du flipper "policier" en 3D.*



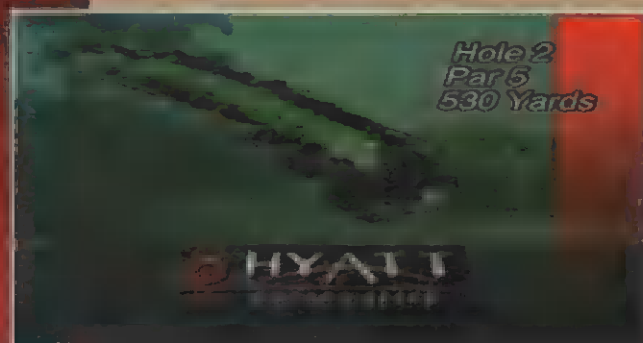
*Les options du jeu.*



# CHOISISSEZ VOTRE ARME !

Oubliez les bagarres de rue...  
Oubliez les combats entre mortels...

Êtes-vous prêt à relever le vrai défi,  
dans une ambiance survoltée qui vous  
prend aux tripes et vous met les  
nerfs à vif ? Alors, mesurez-vous à ce  
qui se fait de mieux au monde en  
matière de golf...



**W**orld Cup Golf est une simulation criante  
de vérité spécialement conçue pour les  
formats CD et 32 bits.

Ce jeu présente des vidéos plein écran, réalisées  
sur des stations Silicon Graphics. Les effets visuels  
sont remarquables, mais la qualité du jeu l'est  
encore davantage.



DES JEUX  
DES CADEAUX  
DES ASTUCES  
DES SOLUTIONS  
DES INFOS...



Distribué par CentreGold France :  
6 boulevard du Général Leclerc - 92115 Clichy  
Tél. : (1) 41 06 96 70 - Fax : (1) 47 56 14 66



# WORLD CUP GOLF

© 1994/95 Developments réservés - 1994/95 US

US Gold est une marque déposée de US

SEGA SATURN sont des marques déposées de SEGA ENTREPRISES LTD. et PLAYSTATION sont des marques déposées de SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.



# Alone in the Dark 2

**V**oilà quelque temps déjà, Infogrames lançait sur PC puis sur Macintosh un jeu d'action qui mettait en scène des protagonistes et des décors en 3D. Après le succès du premier épisode, une suite connut à son tour la gloire. Aujourd'hui, grâce à la puissance de calcul de la Playstation, Electronic Arts nous propose d'endosser le pardessus du détective privé...

Vous incarnez Edward Camby, un des plus fameux détectives de ce début de XX<sup>e</sup> siècle. Vous enquêtez sur le kidnapping de Grace Saunders, une fillette de 8 ans. Votre enquête vous a mené sur les traces de One Eye Jack, le célèbre gangster. Vous voici à pied d'œuvre, devant la bâtisse aux allures de forteresse du redoutable bandit... Mais même si la récompense qu'offre le père de Grace est motivante, le danger rôde. Heureusement, la crosse de la Thompson que vous serrez dans vos mains vous redonne un peu de confiance. La réputation de One Eye Jack n'est pas pour vous rassurer...

Votre premier challenge sera de réussir à rentrer dans la demeure. Puis, après avoir fait un peu de ménage parmi les

zombies et autres sbires de One Eye Jack, le jeu basculera complètement. En effet, après avoir joué les détectives privés au coup de poing et à la gâchette faciles, vous allez incarner la petite Grace... Le jeu devient alors complètement différent, et il vous faudra changer de stratégie. Plus moyen de compter sur votre force physique pour passer les obstacles, il va falloir utiliser votre tête. Dur, dur!



Les zombies qui vous empêchent de pénétrer dans la bâtisse sont plutôt bien armés.



ELECTRONIC ARTS/PS  
AVENTURE/ACTION  
décembre

Vous ne pensez qu'à une seule chose: trouver un moyen pour rentrer dans la demeure. Mais dès que vous y serez, vous n'aurez qu'une seule envie: fuir le cauchemar!



Le père Noël ne vous fera pas de cadeau.



Tout en 3D, le concept de ce jeu d'aventure/action a été repris par des jeux comme Bio Hazard de Capcom.



Le pirate, comme il se doit, est borgne.



# ESPACE 3 *games*

VENTE PAR CORRESPONDANCE Tél : 20 90 72 22

**PARIS**

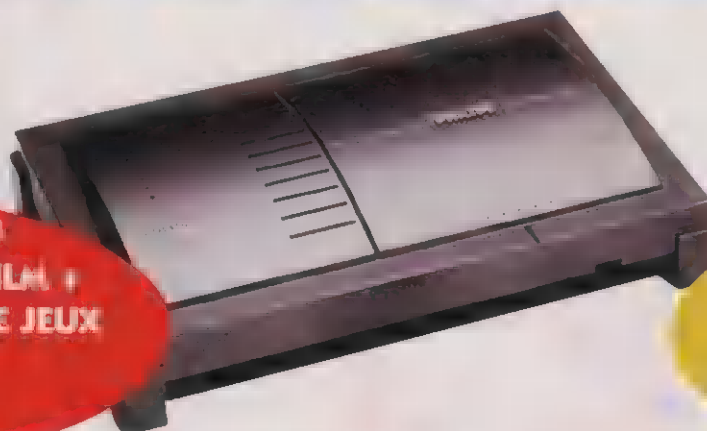
128 Boulevard Voltaire  
75011 PARIS - M<sup>o</sup> Voltaire-Leon Blum  
Tél : (1) 48 05 42 188

**LILLE**

10 rue Faidherbe  
Tél : 20 37 64 62

**STRASBOURG**

6, rue de Noyer  
Tél : 88 22 23 21



**CD + 450 + 1 JEU  
+ CARTE VIDÉO + 1 FILM +  
COUPON DE 1000 F DE JEUX  
GRATUITS !  
2990 F**

**JUSQU'AU 31/12/95**  
**Frais de port gratuit**  
**pour les jeux et les films**

## LE SPECIALISTE DU CD-interactif

### JEUX

ABC Golf : L'Open de Palm Spring	349F
ABC Sport : L'Open de Palm Spring	249F
Alice au pays des merveilles	349F
Alien Gate	299F
Asterix, le défi de César	349F
Backgammon	249F
Battleship (Bataille Navale)	199F
Big Bang Show	249F
Burn Cycle	399F
Caesar's World of Gambling	249F
CD Shoot	199F
Chaos Control "DVI"	399F
Connect Four	149F
Dino's Quest	249F
Dragon's Lair 1	349F
Dragon's Lair 2	349F
Earth Command	299F
Escape From Cyber City	399F
Flashback	299F
Football "DVI"	199F
Grand Prix / Videospeedway	349F
Hotel Mario	349F
Inco	399F
International Tennis Open 2 joueurs	399F
Kalher	399F
L'Ange et le Démon	299F
Lazer Lords	349F
Lemmings	299F
Link The Face of Evil	349F
Little Devil "DVI"	349F

Mad dog McCreo + gun/DVI	649F
Master Labyrinth	299F
Mega Maze	199F
Mutant Rampage "DVI"	349F
Mystic Mydway	299F
Othello	299F
Phantom Express	299F
Pinball (Flipper interactif)	199F
Power Hitter (Base Ball interactif)	349F
Sargon Chess (Jeu d'échec interactif)	249F
Scotland Yard	249F
ShaoLin's Road	299F
Space Ace "DVI"	349F
Striker III	249F
Strip Poker Pro	299F
Tangram	249F
Tetris	249F
The 7th Guest "DVI"	489F
The Apprentice	349F
Voyeur	349F
Zelda The Wand of Gamelon	349F
Teleporterschtraumps	149F
Marco Polo	399F
Micromachine	349F
Secret Mission	149F
Who Shot Johnny Rock "DVI"	399F

### FILMS

A toute épreuve	189F
Apocalypse Now	189F
Bad Lieutenant	189F
Black Rain	189F

Crocodile Dundee	189F
Eclair de Lune	189F
Fantômes en fête	189F
Flash Dance	189F
Ghost	189F
Gateway (Waynes World III)	189F
Goldfinger	189F
James Bond contre Doctor No	189F
Jeux de Guerre	189F
L'alarme fatale	189F
L'homme sans visage	189F
La Fille	189F
III Cobaye	189F
III fic de Barvelly Hills 1	189F
Le fic de Barvelly Hills 2	189F
III Accusés	189F
Les incorruptibles	189F
Les Survivants	189F
Les valeurs de la famille Adams	189F
Liaisons Fatales	189F
Megateuf	189F
Officier III Gentleman	189F
Proposition indecente	189F
Raging Bull	189F
Rain Man	189F
Retour à Howard End	189F
Rocky 1	189F
Short Cuts	189F
Sliver	189F
Snake Eyes	189F
Star trek 1	189F
Star trek 2	189F

Star trek 3	189F
Star trek 4	189F
Star trek 6	189F
Tendre Passion	189F
Thelma III Louise	189F
Top Gun	189F
Une balle dans III tête	189F
Un faux mouvement	189F
Un poisson nommé Wanda	189F
Un prince à New York	189F
Un ticket pour deux	189F
Witness	189F
Monty Python's Mores	159F
Monty Python The Best songs	159F
U2 Rattle and Hum	159F
Xplora Peter Gabriel	349F
Queen Greatest Hits I and II	159F
Asterix : les 12 travaux d'Asterix	189F
Asterix III Cleopatra	189F
Tintin : on a marché sur la lune	189F
Tintin : Le secret de la Licorne	189F
Tintin : Coreille Cassaba	189F
Tintin : III Lotus bleu	189F
Tintin : le Trésor de Rackham III rouge	189F
Tintin au Tibet	189F
Baby Boom	189F
Bridget et le secret de Mimh	189F
Dance avec les loups	189F
Face à Face	189F
Forrest Gump	189F
Intersection	189F
Road House	189F

Bon de commande à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros N°1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 90 72 22

CONSOLES, JEUX, FILMS	PRIX
Frais de Port (jeux : 25F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

Nom : ..... Prénom : .....  
Adresse : .....  
Code Postal : ..... Ville : .....  
Age : ..... Téléphone : ..... Signature (signature des parents pour les mineurs) : .....

Mode de paiement : ☐ Chèque bancaire ☐ Contre remboursement + 35 Frs

☐ Carte bleue N° .....

Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC

Date de validité : ..... / ..... / .....

Toutes les commandes sont livrées par Colissimo.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.





<b>K7 VF Dragon Ball Z</b>	<b>Vol 7 L'Offensive des Cyborgs</b>	<b>99 F</b>	
<b>Vol 1 A la Poursuite de Garlic</b>	<b>99 F</b>	<b>Vol 8 Broly le Super Guerrier</b>	<b>99 F</b>
<b>Vol 2 Le Robot des Glaces</b>	<b>99 F</b>	<b>Vol 9 Mercenaires de l'Espace</b>	<b>99 F</b>
<b>Vol 3 Le Combat Fratricide</b>	<b>99 F</b>	<b>Vol 10 Le Père de Son Goku</b>	<b>99 F</b>
<b>Vol 4 La Menace de Namee</b>	<b>99 F</b>	<b>Vol 11 L'histoire de Trunks</b>	<b>99 F</b>
<b>Vol 5 La Revanche de Cooler</b>	<b>99 F</b>	<b>K7 VF Dragon Ball</b>	
<b>Vol 6 100.000 Guerriers</b>	<b>99 F</b>	<b>Vol 12 La légende de Shenron</b>	<b>99 F</b>

**PACK**

4 Vol au choix

**380<sup>F</sup>**

soit 95 F le Volume

**PACK 4 Vol au choix 380F** soit 95 F le Volume

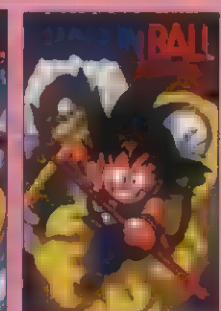
## Les 4 Nouvelles Cassettes

en version Française Intégrale Disponibles le 5 Décembre

**Le Retour de Broly**  
**L'attaque des biorôids (Bio Broly)**  
**Dragon Ball Le château du démon**  
**Dragon Ball L'aventure mystique**  
**Pack 2 Cassettes au choix**  
**Pack 3 Cassettes au choix**  
**Pack 4 Cassettes**

<del>149 F</del>	139 F
<del>149 F</del>	139 F
<del>149 F</del>	139 F
<del>149 F</del>	139 F
<del>298 F</del>	270 F
<del>447 F</del>	390 F
<del>596 F</del>	500 F

**DRAGON BALL Z**



Jacquettes en préparation et non définitives



## Art Book DRAGON BALL Z Collector

Enfin 7 Art Book sur Dragon Ball Z relatant toutes les aventures des héros. Attention Série limitée

<b>Vol 1 Complete illustrations</b>	<b>150 F</b>
<b>Vol 2 Story Guide</b>	<b>170 F</b>
<b>Vol 3 TV animation Part 1</b>	<b>170 F</b>
<b>Vol 4 World Guide</b>	<b>150 F</b>
<b>Vol 5 TV animation Part 2</b>	<b>170 F</b>
<b>Vol 6 Movies &amp; TV Specials</b>	<b>170 F</b>
<b>Vol 7 Dragon Ball</b>	<b>170 F</b>

Fin 01/96

<b>Pack 2 Volumes au choix</b>	<b>310F</b>	soit 155 F le volume
<b>Pack 3 Volumes au choix</b>	<b>450F</b>	soit 150 F le volume
<b>Pack 4 Volumes au choix</b>	<b>580F</b>	soit 145 F le volume
<b>Pack 5 Volumes au choix</b>	<b>700F</b>	soit 140 F le volume
<b>Pack 6 Volumes au choix</b>	<b>810F</b>	soit 135 F le volume



Art Book GOZITA



Art Book TAPION



Animé comics TAPION

**129 F** **119 F** **75 F**

3 Superbes ouvrages sur les derniers film de DRAGON BALL Z  
 Certainement 2 des plus beaux  
 Art Book de l'année 1995 avec dans  
 l'animé Comics Tapion l'histoire du dernier film (Superbe)



## PRIX SPECIAL NOEL TRADING COLLECTION

114 Cartes à collectionner dont 12 Brillantes & 4 Hologrammes

1 Sachet comprend 12 Cartes  
 dont 1 brillante ou 1 hologramme  
 1 Boîte comprend 15 Sachets  
 dont 12 Brillantes & 3 hologrammes

<b>Le Sachet</b>	<b>25 F</b>	<b>50 Francs l'hologramme</b>
20 Cartes différentes dont 1 brillante	48 F	Hologramme N° 1 VEGETA
40 Cartes différentes dont 3 Brillantes	92 F	Hologramme N° 2 SONGOKU
80 Cartes différentes dont 7 Brillantes	176 F	Hologramme N° 3 SONGOHAN
La collection complète dont 12 Brillantes	440 F	Hologramme N° 4 GOTEIN & TRUNKS

La collection complète dont 12 Brillantes et 4 Hologrammes **570 F**  
 Cartes au détail à l'exception des brillantes et hologrammes 2,00 F la carte



Carte 3D hologramme des trading DBZ

**MEGA PROMO**  
**5 Sachets pour 100 Francs**

**Spécial NOEL**  
 Héros collection 3 DBZ  
 Le sachet de 10 Cartes 15 F  
 les 10 Sachets 130 F  
 Les 20 Sachets + Posters 220 F

**Spécial NOEL**  
**Pochette Surprise DBZ**  
**50 F ou 100 F**  
 Différents articles Dragon Ball Z déjà enveloppés dans une pochette cadeau et prête à être offerte, elle fera la joie de vos enfants.  
 Trading, Power level, Changing, Cardass, Marque page, Adventure, autocollants  
 (Plus de 20 cartes différentes dans pochettes 50 F)  
 (Plus de 40 cartes différentes dans pochettes 100 F)

**Spécial NOEL**  
**Power Level 13 DBZ**  
 40 Cartes différentes  
 dont 2 Brillantes 100 Francs



100 F le sachet



K7 Pal VO GOZITA 99 F

Animé comics japonais tout en couleurs **75 F** le vol

**Pack 4 Vol au choix 280F**  
 soit 70 F le Volume

**Manga Noir & Blanc japonais**  
 42 Vol disponibles **39 F** le vol

**Pack 4 Vol au choix 140F**  
 soit 35 F le Volume



Coffret de 4 figurines de 5 Cm **79 F** le set **140 F** les 2

Set 1

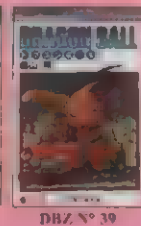
Set 2



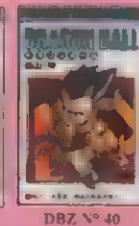
**Super guerrier Sankouku Figurine de 40 Cm**  
**199 F**  
 Fig 40 cm + 1 set **249 F**  
 Fig 40 cm + 2 set **299 F**



DBZ N° 38



DBZ N° 39



DBZ N° 40



DBZ N° 41



DBZ N° 42



<b>Vol 1 Son Gokou</b>	<b>Vol 2 Super Sayan Son Gokou</b>	<b>Vol 3 Piccolo</b>	<b>Vol 4 Vegeta</b>	<b>Vol 5 Trunks</b>	<b>Vol 6 Freezer</b>	<b>Vol 7 Super Sayan Vegeta</b>	<b>Vol 8 Son Gohan</b>	<b>Vol 9 Super Sayan Son Gohan</b>	<b>Vol 10 Super Sayan Broly</b>	<b>Vol 11 Cell</b>	<b>Vol 12 Super Sayan Trunks</b>	<b>Vol 13 Super Sayan Son Gohan</b>	<b>Vol 14 Great Sayaman</b>	<b>Vol 15 Son Gotein</b>	<b>Vol 16 Trunks</b>
<b>69 F</b>	<b>69 F</b>	<b>69 F</b>	<b>69 F</b>	<b>69 F</b>	<b>69 F</b>	<b>69 F</b>	<b>69 F</b>	<b>69 F</b>	<b>129 F</b>	<b>99 F</b>	<b>99 F</b>	<b>99 F</b>	<b>99 F</b>	<b>99 F</b>	<b>99 F</b>

**Figurines Super Battle Collection Articulées**  
 de 10 à 20 Cm  
 Selon le personnage



# AMICROPUCE

## LES RELAIS AMICROPUCE

Revendeurs si vous êtes intéressés pour rejoindre nos relais  
Contactez nous au 38.68.15.50 Fax 38.54.87.14

**Siege Social  
ORLEANS**  
19 rue Ste Catherine  
Tel 38.68.15.50

**AMICROPUCE**  
97 Av de Grammont  
37000 TOURS  
Tél 47.20.56.81

**VIDEO - GAMES**  
Rue Bertrand  
36000 CHATEAUROUX  
Tél 54.07.86.52

**MIX-IMAGE**  
Av. de France 68  
1004 Lausanne SUISSE  
Tél 021.648.12.15

**3615 AMICROPUCE** la japanimation en direct du japon  
Nouveautés, Dialogue en direct, Jeux primes, Commande sur catalogue,  
Compact & Lasers Disques, Gundams, Goodies, Tout DRAGON BALL Z...

**AMICROPUCE** sera présent au salon  
**PLANETE MANGA** du 13 au 17 décembre  
à l'espace Champeret porte de champeret Paris

City Hunter Série TV  
4 Vol disponibles

Ken Série TV  
4 Vol disponibles

Ranma 1/2 Série TV  
4 Vol disponibles

**Pack 4**  
Volumes  
au choix  
des séries  
TV  
276 Fr  
Sole 69 F le Vol

Saint Seiya Série TV  
4 Vol disponibles

Sailormoon Série TV  
4 Vol disponibles

DNA  
NEW

City Hunter 91  
NEW

City Hunter Dramatic Master Vol 1  
NEW

DNA 2 Sountrack  
NEW

Hotoku No Ken The movie  
NEW

Orange Road SC Vol 1 Vol 2 Vol 3  
NEW

Macross Plus OST Vol 1 Vol 2  
NEW

Magic Knight Ray Earth Out Vol 1 Vol 2  
NEW

Fushigi No Yumi No Nadia Vol 1 Vol 2 Vol 3  
NEW

Lodoss Tosenki Vol 1 Vol 2 Vol 3  
NEW

Street fighter 2 Vol 1 Vol 2  
NEW

Denei Shoujo Video Girl Ai Vol 1  
NEW

Bishojo senshi sailormoon SS 149 F/vol

City Hunter Vol 1 Vol 2 Vol 3 269 F/vol

City Hunter 2 Vol 1 Vol 2 269 F/vol

City Hunter 91 249 F/vol

City Hunter Dramatic Master Vol 1 249 F/vol

DNA 2 Sountrack 249 F/vol

Hotoku No Ken The movie 269 F/vol

Orange Road SC Vol 1 Vol 2 Vol 3 199 F/vol

Macross Plus OST Vol 1 Vol 2 219 F/vol

Magic Knight Ray Earth Out Vol 1 Vol 2 199 F/vol

Fushigi No Yumi No Nadia Vol 1 Vol 2 Vol 3 239 F/vol

Lodoss Tosenki Vol 1 Vol 2 Vol 3 229 F/vol

Street fighter 2 Vol 1 Vol 2 249 F/vol

Denei Shoujo Video Girl Ai Vol 1 225 F/vol

St Seiya Armageddon  
4 Vol disponibles

Max & compagnie  
1 Vol disponible

Ah My Goddess  
3 Vol disponibles

Deus  
1 Vol disponible

Docteur Feel Good  
Int - 18 ans

Lodoss  
8 Vol disponibles

Mad Méto int - 18 ans  
2 Vol disponibles

Iria  
3 Vol disponibles

Wait Pie  
Sous titre Français

Ranma 1/2  
2 Vol disponibles

Kojiro  
2 Vol disponibles

Tenchi Muyo

Fatal Fury  
2 Vol disponibles

Applesed

Cobra  
8 Vol disponibles

Street Fighter

Black Jack

Cyber City  
3 Vol disponibles

Crusadadji  
2 Vol disponibles

The cockpit

Ken le survivant  
le film

Mamono Hunt Yoko  
3 Vol disponibles

Gunnm  
1 Vol disponible

Baoh

Golgo 13

Megapolis  
4 Vol disponibles

La cite interdite

You're under

Macross

Dominion  
2 Vol disponibles

Moldiver

Slow Step  
2 Vol disponibles

Plastic Little  
1 Vol disponible

Bubblegum Crisis  
2 Vol disponibles

Shin Angel I  
Int - 18 ans

Shin Angel Int-18ans  
Vol 2 on Vol 3

Roujin Z

Patlabor

Dragon Pink Int-18ans  
3 Vol disponibles

Mangas Français	NEWS
Ranma 1/2	7 vol 37 F le vol.
Dragon Ball	18 vol 37 F le vol. N° 18
Sailormoon	5 vol 37 F le vol. N° 5
Oren	2 vol 76 F le vol.
Street Fighter II	4 vol 46 F le vol.
Applesed	4 vol 76 F le vol. N° 4
Akira	13 vol 96 F le vol. N° 13
Crying freeman	2 vol 46 F le vol. N° 2
Video girl AI	9 vol 30 F le vol. N° 9
Gunnm	4 vol 39 F le vol. N° 4
Docteur slump	3 vol 37 F le vol.
RG Veda	1 vol 45 F le vol. NEW
Cyber Weapon Z	N° 1 75 F le vol. NEW

Sailormoon X  
4 Vol disponibles

Angel Français  
2 Vol disponibles

Hunter Lime  
150 F

Street Fighter X  
129 F

Dragon Ball Z X  
129 F

Conspiracy  
3 Vol disponibles

Visionary  
10 Vol disponibles

Q & I  
5 Vol disponibles

Ghensha Clinic  
9 Vol disponibles

I don't mind love

**C9512** Pour connaître les autres titres disponible, téléphoner au **38 68 15 50**  
Bon de commande par téléphone au **38 15 50** ou sur papier libre

NOM \_\_\_\_\_ Prénom \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

Ville \_\_\_\_\_ Code postal \_\_\_\_\_ Votre n° de téléphone \_\_\_\_\_

DESIGNATION	PRIX
Port 30 F + 5 F par cassette supplémentaire	30 F +
Envoi hors France Métropolitaine ajouter 30 Francs	
Date de commande	TOTAL A PAYER

Mode de paiement ☐ Chèque bancaire ☐ Contre-remboursement + 45 F  
☐ Carte bancaire (16 Numéros) Chèques et cartes débiteurs le jour de la livraison

Carte n° \_\_\_\_\_ Date expiration \_\_\_\_\_

Toutes les commandes sont livrées par colisage entreprise dans la limite du stock disponible.  
Prix d'offres sont indiqués dans le catalogue. Prix de vente sont indiqués. Toutes les commandes sont livrées par colisage entreprise.

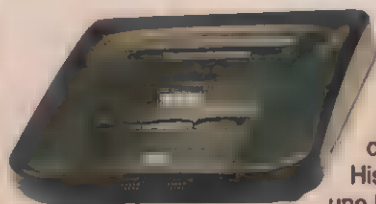
A retourner à :  
**AMICROPUCE**  
19 rue Ste Catherine  
45000 ORLEANS

Pour les SUISSES  
A retourner à :  
**MIX IMAGE**  
Av. de France 68  
1004 Lausanne

Signature des parents pour les mineurs \_\_\_\_\_



## PAS DE NOMAD NI DE NEPTUNE EN VERSION OFFICIELLE



C'est maintenant une certitude: la Neptune (qui réunit la MD 32X et la MD en une seule et même machine) ainsi que la Megadrive portable - la Nomad - ne seront pas distribuées officiellement en Europe.

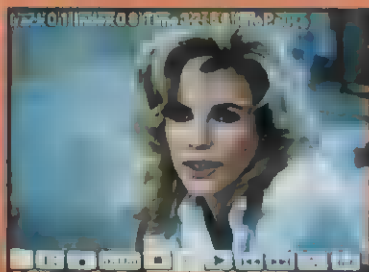
Histoire d'un flop annoncé: pour acheter une Neptune, il vous aurait fallu déboursier près de 2 000 francs, soit quasiment le prix d'une Saturn. Sur ce seul constat, Sega a mis au rancart la sortie de sa Neptune. Il en va de même pour la Nomad, dont le prix serait, paraît-il, trop élevé pour le marché (environ 1 500 francs). Maintenant, si vous avez vraiment envie de vous offrir ces machines, vous pourrez toujours les trouver en import...

## UN NOËL PLUTÔT SOFT POUR NINTENDO

Nintendo ne participera peut-être pas à la grande bataille des 32 bits de Noël, mais n'a pas dit son dernier mot pour autant. Avec un parc installé de 2 500 000 Game Boy (!) et plus de un million de Super Nintendo en France, il va sans dire que c'est la vente de softs qui sera le maître mot de la société pour Noël. Ses titres sont "peu nombreux, mais sont les meilleurs", selon le service de presse de Nintendo. Killer Instinct, Tintin au Tibet, Yoshi's Island, Donkey Kong 2 et Donkey Kong Land (GB) constitueront évidemment le fer de lance de sa production. En termes de hardware, Nintendo France prévoit la sortie d'un bundle Mario regroupant la SNIN, Mario Kart, Mario All Stars et Mario Paint pour 1 050 francs environ. La sortie de l'Ultra/Nintendo-64 reste fixée pour "avril aux Etats-Unis et en Europe dans la foulée" [sic]... Et comme l'annonce le plan marketing, vous risquez peut-être de "pleurnicher dans quelques mois" si vous avez déjà acheté une 32 bits (cf. la campagne de publicité de Nintendo), car l'Ultra/Nintendo-64 sera quasiment partout.

## LA SATURN SE "MULTIMÉDIATISE"

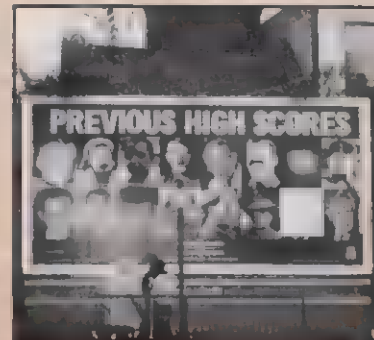
Faut s'y faire... Dès qu'une console a d'autres applications que le jeu, on dit qu'elle est un "support multimédia". On y consacre même des magazines, et on y a droit à toutes les sauces. Pour être dans l'air du temps, nous dirons donc que la Saturn se "multimédiatise" puisque voilà qu'arrive la carte vidéo. Celle-ci vous permettra de lire Video CD et autres CD photo grâce à ce qui n'était à l'origine qu'une console de jeu. Le maniement est on ne peut plus simple. Déboursez environ 1 200 francs pour vous munir d'une carte (accompagnée d'un CD de démo), retournez votre bête et enfichez la carte dans la trappe prévue à cet effet. Insérez un CD Video et délectez-vous du spectacle. Cette carte propose la norme de décompression MPEG 1 - la norme standard -, ce qui donne des images assez pixélisées. Un film d'une heure et demie tient sur deux CD. Sega ne sortira aucun produit destiné à ce lecteur: les éditeurs de films ou de concerts font le boulot à sa place. Et ils le font bien! On trouve d'ores et déjà plus de 250 films et concerts sur Video CD. De plus, le système d'exploitation de cette carte vous permettra de zoomer, de ralentir l'image ou de décomposer l'action en scène stroboscopique. Intéressante, cette carte n'en reste pas moins un peu chère...



De nombreux effets vous permettent de modifier le cours du Video CD enclenché.

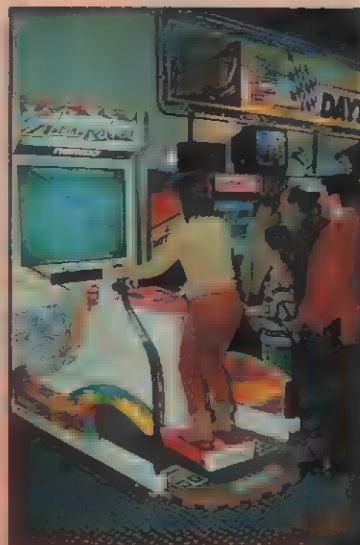
## LA POMME DE CHIRAC EPINGLÉE!

Notre vénéré président de la République française, j'ai nommé Chichi en personne, a eu un étrange différend avec la filiale anglaise de Virgin. Pour promouvoir son nouveau jeu PC, Command and Conquer, en Angleterre (un wargame), Virgin a eu la délicate idée de placer au-dessus de la tête de seize dictateurs célèbres, tels que Mao, Mussolini ou Hitler, le slogan "Previous High Score" ("les meilleurs scores à ce jour"), chacun de ces personnages ayant commis de joyeux carnages. Le ton du propos est incontestablement ironique, et en amusera certainement beaucoup. Mais notre Chichi national n'a guère apprécié, puisque son portrait figurait en bonne place parmi cette galerie de dictateurs (la reprise des essais nucléaires français ayant été très mal accueillie en Angleterre... entre autres!). Mais l'honneur de notre président est sauf, puisque son effigie a été recouverte de blanc sur toutes les affiches de la capitale britannique... Qui a dit "dommage"?



Jacques Chirac faisait partie du lot des plus célèbres dictateurs mondiaux. Sur demande expresse, la censure a frappé (© photo: CTW).

## LA TÊTE DANS LES NUAGES (TER)



Une première en France, Alpine Racer (Namco): simulskisensass!

"La Tête dans les nuages" ouvre le 1<sup>er</sup> décembre un nouveau centre de jeu place d'Italie, dans le XIII<sup>e</sup> arrondissement de Paris. Située sur le parvis surplombant le cinéma du centre Galaxy 2, cette structure regroupera comme à l'accoutumée un centre McDonald, un espace réservé aux plus jeunes ("Petit Nimbus") et de nouveaux jeux d'arcade en quantité.

Après avoir échangé vos précieux Pascal en jetons de 10 francs, vous pourrez vous adonner à des jeux tels que Tekken 2, Alpine Racers, Virtua Cop 2 ou encore Rave Racer. Cet espace de plus de 1 000 m<sup>2</sup> a l'avantage d'être bien situé. Un centre tout entier dédié au jeu vidéo, où les nouveautés sont reines... Décidément, le concept paraît avoir le vent en poupe.

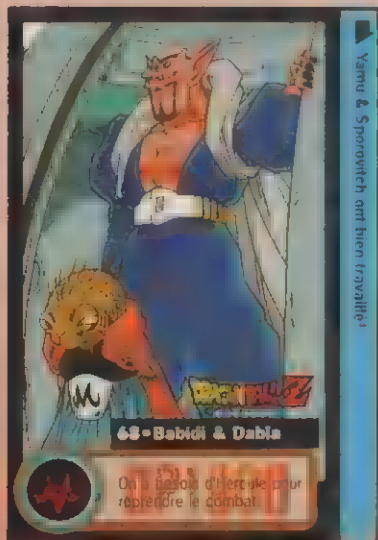


Voici à quoi ressemblera l'entrée du nouveau centre "La Tête dans les nuages" dans le XIII<sup>e</sup> arrondissement de Paris (à l'heure où nous mettions sous presse, le centre n'était pas terminé).



## LES CARTES DBZ EN VERSION FRANÇAISE!

Dragon Ball Z n'a pas fini de faire parler de lui. Bandai, qui s'occupe de la majorité des adaptations vidéoludiques de ce mythe – de la race des vaches à lait –, vient d'éditer une version française des Carddass, que vous connaissiez déjà en japonais. Certains magasins avaient d'ailleurs déjà importé les machines distributrices de cartes, mais celles de Bandai France seront désormais en français et vous fourniront des cartes françaises, oui, monsieur. La première série française correspond à la série japonaise n° 18. Elle suit les épisodes actuellement diffusés et compte 42 cartes (dont 6 "laser", très recherchées...). Mais en plus d'être de simples cartes à collectionner, les Carddass font aussi office de cartes à jouer. Les règles sont assez simples et de petits dépliant seront offerts à côté des machines en question. Il vous en coûtera 2 francs pour une carte, et environ 200 francs (en pièces de 2 francs!) pour posséder une série complète... Attention aux trous dans le portefeuille!



Voici la machine qui engloutira vos piécettes et vous offrira une carte pour 2 francs. Un tuyau: les cartes japonaises coûtent 5 francs pièce...



## VIDEOSTORY VOIT GRAND

Si vous habitez le sud de la France, et plus précisément La Seyne-sur-Mer, le nom de VideoStory ne doit pas vous être inconnu. Cette boutique, non contente d'organiser des concours de jeux vidéo durant l'été, ouvrira les 8 et 9 décembre prochain un nouveau magasin: VirtuaStory. Quatre étages pour 300m² dédiés au monde du jeu vidéo, des mangas, des comics, de la bande dessinée, des Trading Cards, mais également

des figurines et des maquettes en tout genre. Un écran géant (diagonale: 2 mètres) diffusera des dessins animés japonais les samedis ou mercredis. Egalement au programme: un espace dédié à la réalité virtuelle! Beaucoup d'autres surprises vous attendront sur place. On fait les choses en grand, chez VideoStory, et on les fait bien.



Galendro Nicolas a remporté cet été le championnat régional du meilleur combattant de jeux vidéo, organisé par VideoStory. Il remet son titre en jeu l'année prochaine, et a annoncé qu'il se raserait la "stachemou" en cas de défaite!

## LA TECHNOLOGIE DE LA M2 PASSE AUX MAINS DE MATSUSHITA

Ça y est! Le rêve de Trip Hawkins – qui voulait faire de la société 3DO le premier fabricant de hardware américain à lutter contre la suprématie nipponne – tombe à l'eau. La technologie de la M2 (la grande sœur de la 3DO) est passée aux mains de Matsushita, une société japonaise. Résultat des courses: les quatre principaux constructeurs de consoles et de jeux (Sega, Nintendo, Sony et Panasonic) sont japonais (Atari n'ayant que bien peu de poids dans cette bataille). Sega, qui était sur les rangs pour racheter la licence (qui a coûté la bagatelle de 100 millions de dollars à Matsushita), a repris rapidement ses billes.

Et l'avenir de la 3DO Company, dans tout ça? Il reste inchangé, à la différence que la société n'aura plus de bataille à livrer pour promouvoir sa console. La 3DO Company hérite par ailleurs du titre d'éditeur, et vu les derniers jeux concoctés par sa société de développement, Studio 3DO, on peut s'attendre à des titres intéressants pour la M2, dont la date de sortie et le prix ne sont toujours pas arrêtés.

## COIN-OP Jeux Vidéo Import Japon-USA



### GOODIES

Mangas  
CD  
K7 Video Pal/NTSC  
Dragon Ball Z  
Yu-Yu Hakusho  
Ranma 1/2  
Sailor Moon  
etc...

Réparations / Modification  
MegaDrive (50-60Hz)

## Sega-Nintendo-Nec-Sony-3DO

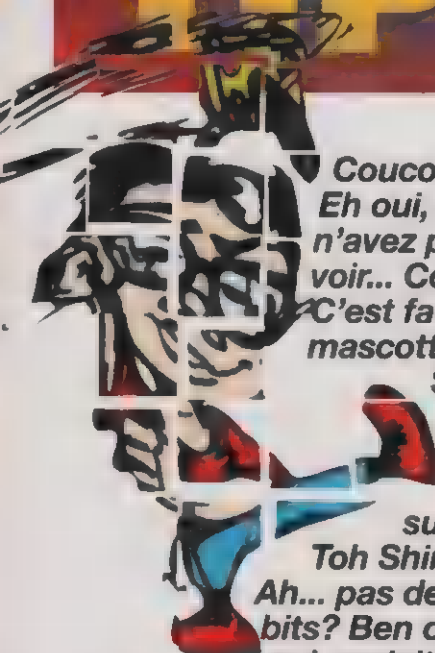
Megadrive - 32x - Saturn - SNes - Duo-RX - PC-FX - Playstation

1022 Chavannes<sup>S</sup>/Lausanne  
Tél: (0) 21/636.08.50  
Fax: (0) 21/636.08.50

S U I S S E



# TIPS



Coucou!

Eh oui, c'est moi! Ben alors, vous n'avez pas l'air content de me voir... Comment, j'ai pas de tips?

C'est faux, j'ai des tips sur Gex, la mascotte reptilienne de la 3DO,

Shinobi le redresseur de torts de la Saturn, Pepperouchau le chevalier extraterrestre encore

sur Saturn, NBA Jam TE et Toh Shin Den sur Playstation.

Ah... pas de tips sur les consoles 16 bits? Ben oui, je sais, le flot de softs qui coulait des MD et autres SNIN a

été détourné vers les nouveaux centres d'intérêt des consommateurs potentiels. Quoi, qui c'est? Eh bien, logiquement, il s'agit de vous, non? Oui, les choses ont évolué, et rapidement de surcroît depuis quelque temps. Et même si les 16 bits nous apportent encore des jeux étonnants, il ne faut pas nier que ces consoles voient leur fin se rapprocher inexorablement, et il va bien falloir s'y faire. Espérons que la plupart d'entre vous auront bien travaillé cette année, le Père Noël leur apportera peut-être alors une de ces nouvelles consoles tant convoitées.

Switch

## CONSOLES

Tu es coincé dans un jeu?

Tu craques, tu t'énerves?

Tape **3615 TCPLUS** ou appelle le **36 68 00 64** et consulte tous les tips sur un max de jeux.

En plus, sur le **3615 TCPLUS**, tu peux parler tips en direct

le mercredi de

14 heures à 18 heures

avec **Switch**,

et le vendredi aux mêmes

horaires avec le **Panda**,

la bête des mangas.

SATURN

CLOCKWORK KNIGHT 2

Je pense que l'on aurait pu se dispenser du premier épisode de Clockwork Knight, nettement moins bon que le second, sorti peu de temps après (même remarque pour Virtua Fighter et VF Remix). Ce second volet utilise la 3D et les décors sont somptueux, sans parler des nombreux passages secrets. J'ai pour vous quelques tips, plus spécialement à destination de ceux qui n'arriveraient pas à franchir le dernier niveau, vraiment ardu. Au menu, 999 vies, un Select Stage. Voilà qui devrait satisfaire tous les gros tricheurs.



C'est sur cet écran que les tips qui suivent doivent être effectués.

### Pour avoir 999 vies

Sur l'écran indiqué, faites:

Droite, Haut, Gauche, Bas, Droite, Bas, Droite, Haut, Gauche, Bas, Droite, Bas.



Si le tip est réussi, le nombre 999 apparaît en dessous du mot "Start".

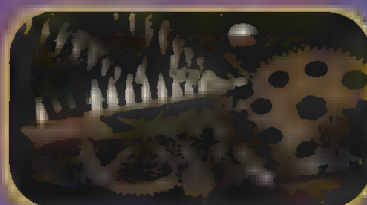
### Pour choisir son stage

A l'écran de présentation, placez-vous sur Start et faites:

Droite, Haut, Gauche, Haut, Droite, Haut, Bas, Haut, Gauche, haut, Gauche, Haut.



Pas moyen de vous tromper. Si le tip est réussi, cela vous est confirmé, direction le boss final.



Et voilà le vilain dragon qu'il faudra terrasser pour retrouver l'élue de votre cœur. Vous remarquerez que les tips sont cumulables.







# TIPS

3DO

GEX

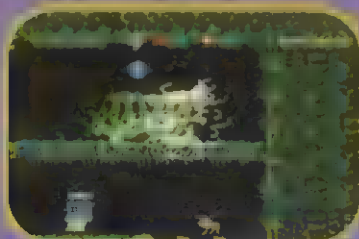
Je vous l'ai déjà signalé, il existe beaucoup de tips sur ce jeu de plates-formes original et délirant. Après les tips pour obtenir différents Power-up, voici une astuce qui permet de tout réunir grâce à une seule manipulation. On appelle ça un Debug Mode. Dans le cas présent, il vous permet de faire tout ce qui vous passe par la tête: déplacer Gex où bon vous semble, lui procurer des points de vie supplémentaires et toutes les attaques magiques disponibles. Il est aussi possible de déformer et de faire pivoter l'écran tous azimuts, ainsi que notre ami le lézard. Bref, tous les délires sont permis, et grâce à qui?



Une fois la pause enclenchée, il ne vous reste plus qu'à effectuer le tip.

## Pour avoir le Debug Mode

Pendant le jeu, enclenchez la pause, maintenez la pression sur R et faites: Gauche, C, Bas, Gauche, Droite, A, Bas, Droite, Gauche. La pause devrait alors s'annuler automatiquement. C'est avec le deuxième paddle qu'il faut actionner le tip. Appuyez sur C et vous donnez à Gex plus de points de vie et des pouvoirs. Avec le bouton R, vous faites apparaître l'écran qui sert aux programmeurs. Avec le X, vous pouvez vous déplacer partout dans le niveau. Enfin, avec les boutons B et C et les touches directionnelles, vous déformez l'écran et Gex dans tous les sens.



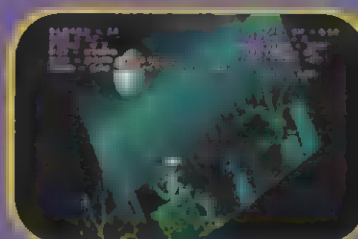
Voilà à quoi ressemble un lézard invincible et aux super-pouvoirs.



Si vous avez réussi, le reptile devra se nourrir de mouches géantes.



Le bouton R fait apparaître l'écran qui a servi lors du développement.



En appuyant sur B et C, vous décidez de la taille de Gex et de l'écran.

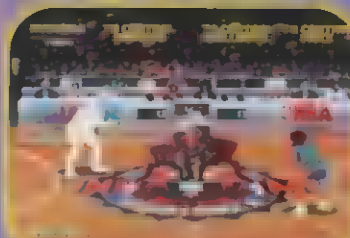
## PLAYSTATION

## NBA JAM TOURNAMENT EDITION

Voilà un jeu qui ne manque pas de trucs, tips et autres astuces. On se demande si nous aurons droit à une véritable suite, car la plupart des jeux de basket à venir devraient, à mon avis, user de la 3D (Total NBA, par exemple), qu'ils s'orientent vers la simulation ou vers l'arcade. Peut-on alors envisager une suite en 3D? Désormais, rien n'est vraiment impossible... Mais revenons aux tips. Il s'agit là des premiers d'une série plutôt conséquente (personnages secrets, etc.), que vous devriez découvrir sous peu dans nos pages (on est sûr de rien...). Grâce à eux, les grandes stars de ce sport, aussi populaire que Linda de Souza chez les fabricants de valises en carton, ont de fortes chances d'attraper la grosse tête (ah, ah! surprise...). Ils n'ont qu'à voir les dunks complètement dingues qu'ils peuvent maintenant effectuer avec une balle aussi enflammée que le public. Quoi, qu'est-ce que je raconte? Lisez la suite, je ne mens pas...

### Pour pouvoir faire des Monster Jams, ou super-dunks

Sur l'écran prévu à cet effet, faites: Gauche, Droite, Croix, Rond, Rond, Croix.



Normalement, le joueur concerné par le tip clignote et "Power-up dunk" s'inscrit en bas de l'écran.

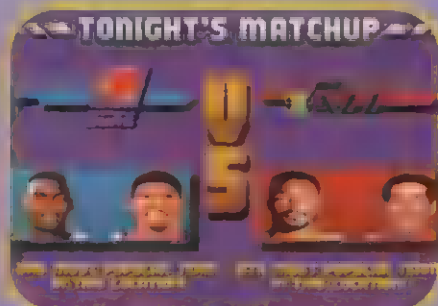


Admirez le style de Hardaway. Ça, c'est du smash!

### Pour avoir des joueurs à grosse tête

Au même endroit, faites: Triangle, Carré, Croix, Rond, Triangle, Carré, Croix, Rond.

Et voilà, le syndicat de stars du basket va devoir investir dans l'aspirine.



Tous les tips concernant NBA Jam TE sont à effectuer sur cet écran.

### Pour être en feu sans tabasco

Sur l'écran désormais connu de tous, faites: Bas, Droite, Droite, Rond, Triangle, Gauche.



Comme pour l'astuce qui facilite le smash, si vous avez assuré, on vous le fait savoir.



Voilà une option qui garantit quelques "Hot Shots". Ça va sentir le panier grillé.



**SATURN****SHIN SHINOBI**

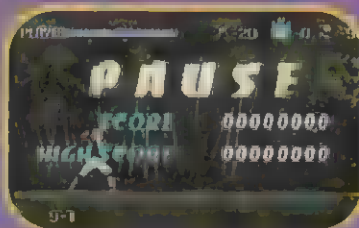
Si vous avez toujours eu un petit faible pour la série des Shinobi, ce volet sur Saturn devrait vous botter. La difficulté est plutôt élevée, et les niveaux très longs. Plusieurs tips intéressants existent. Ils permettent d'avoir 999 shirikens, 99 vies et de choisir son niveau. Bref, grâce à ces quelques combinaisons magiques (99 vies ou 999 shirikens plus le choix du niveau) et un peu d'astuce, il ne devrait pas être bien difficile de terminer ce jeu. Notez enfin que les tips pour Shinobi fonctionnent sur toutes ses versions (française, américaine et japonaise).

### Pour avoir 99 vies

Sur l'écran de présentation (Game Start, options), faites: A, Z, B, Y, C, X.



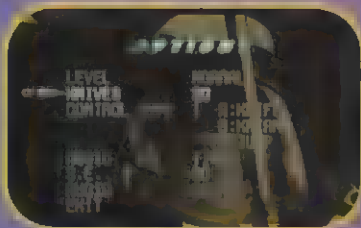
C'est sur cet écran que vous devrez réaliser le tip de tonton Switch.



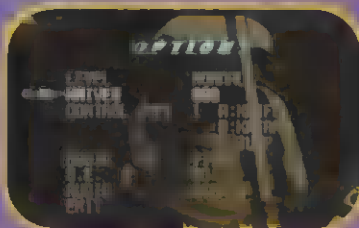
Ce tip est cumulable avec celui qui permet de choisir son niveau.

### Pour avoir 999 shirikens

Entrez dans les options, et placez-vous sur Shiriken (20). Appuyez et maintenez la pression sur: L et R, et sur C, A et B.



C'est ici qu'il faut vous placer pour décrocher une réserve de 999 shirikens.



Et voilà, à vous les gros vilains avec toutes ces étoiles!

### Pour choisir son niveau

Pendant le jeu, enclenchez la pause et faites: A, B, A, B, C.

Le Select Stage s'affiche en bas à gauche de l'écran. Une fois la pause enlevée, vous atterrissez directement dans le niveau choisi.



### Pour voir l'intégralité du film d'introduction

Pendant l'intro, faites: C, X, B, Y, A, Z, et appuyez sur Start.



Il est désormais possible de visionner la totalité de ce petit chef-d'œuvre.



# ALLO GAMES

13 RUE CONDORCET  
75009 PARIS  
M° : POISSONNIERE ou ANVERS

(1) 44 53 97 93 DU LUNDI AU SAMEDI : DE 10 h 00 à 19 h 30

## DESTOCKAGE MASSIF SUR TOUS LES JEUX D'OCCASIONS :

SUPER NINTENDO	MEGA DRIVE
BATMAN ET ROBIN : 289 F	LEGEND DE THOR : 289 F
ILLUSION OF TIME : 279 F	SOLEIL : 269 F
EARTHWORM JIM : 269 F	URBAN STRIKE : 259 F
SUPER STREET : 259 F	ROI LION : 249 F
FLASHBACK : 179 F	ALLADIN : 159 F

## LE SPECIALISTE DE L'ECHANGE :

SUPER NINTENDO MEGA DRIVE :	PLAYSTATION SEGA SATURN :
<b>25</b> FRS / echange	<b>50</b> FRS / echange
( JEUX DE MEME VALEUR )	( JEUX DE MEME VALEUR )

## ECHANGE / VENTE PAR CORRESPONDANCE

PRIX INDIQUEES + FRAIS DE PORT ( NOUS TELEPHONER )  
PORT GRATUIT AU DELA DE 4 ECHANGES

**POUR TOUT ACHAT SUPERIEUR A 250 FRS  
1 MANGA DRAGON BALL OFFERT !**

TOUTES LES MARQUES CITEES SONT DEPOSEES PAR LEURS PROPRIETAIRES RESPECTIFS.  
PRIX REVISABLES SANS PREAVIS. RCS PARIS A 390 157 230.

# Fantaisy Games

52 rue de l' université 69007 LYON  
Tel. 72 71 34 44

Problème de couleur pour les jeux Jap. et US. ?  
La solution est la cable péritel RGB. en plus la qualité d' image est meilleure.

Accessoires indispensables de la console PSX.

Cable péritel RGB = 180F  
Pad auto fire Turbo = 130F

Très grand choix de jeux PSX en Fr. et Imports. Neufs ou occasions.

Très grand choix sur les vidéo Dragon Ball Z en Fr. du vol 8 au vol 13 à 119F unité et Vidéo Japanimation à partir de 119F.

Figurine Battle coll vol 1 à vol 9 60F  
vol 10 à vol16 80F

Spécialiste en Goodies Dragon Ball Z. Cardass Power Level, DP, Hero Coll. et Pog DBZ.

Pour commander, envoyez nous le règlement avec 30F de frais port à Fantaisy Games VPC.  
66 av. Jean Jaurès 69007 Lyon

Egalement à PARIS City Games 44 Av d' Ivry  
75013 Paris Tel. 1 45 86 23 88





# AUTOUR DE CYBER WEAPON Z

*J'espère que vous appréciez tous ce superbe manga! Il se lit à la japonaise, c'est-à-dire à l'envers, mais je pense que vous l'aviez déjà remarqué! Sinon, il ne vous reste plus qu'à le relire dans le bon sens: de droite à gauche! Toujours prêt à vous faire plaisir (et à me faire plaisir par la même occasion), je vous livre ici une interview de Andy Seto, made in Hong Kong!*



## PAROLES D'UN PRO

**CONSOLES+:** Pourriez-vous vous présenter, vous et l'équipe qui a travaillé sur "Cyber Weapon Z", aux lecteurs de Consoles+?

**ANDY SETO:** J'ai d'abord travaillé comme assistant dessinateur chez Jademan [la plus grande maison d'édition de Hong Kong, NDLP], en 1983. Un an plus tard, j'ai été employé par Season en tant que dessinateur, mais je n'ai pas réussi à y faire "mon trou". D'où mon retour, en 1986, chez

occupé des S.D.; Chung Yuk Shing, qui s'est attelé aux décors; Pauline et John Wong, quant à eux, se sont chargés des effets spéciaux; Wong Wai Yee, mon premier assistant, a "encré" mes dessins... Et il y en a d'autres: c'est vraiment un travail d'équipe.

**C+:** A l'époque, vous étiez encore inconnu du grand public?

**A.S.:** Pour Freeman, ma première œuvre a été "Killer's Sword", en

Jademan. Puis, l'année suivante, je suis rentré dans une petite maison du nom de Knong's. Finalement, avec le dessinateur de "RX God Dynasty War", nous avons créé "Les Huit Divinités". C'est en 1993 que j'ai créé "C.W.Z". J'en étais le scénariste et l'illustrateur principal à la fois.

Et c'est grâce à ce manga que je me suis fait une réputation! Trois volumes sont déjà parus, et le quatrième devrait – si on n'a pas trop de retard – sortir en avril. Mes collaborateurs sont: Chris Lau, qui a participé à la création du manga; Liu Kwong Cho, qui s'est



1989. C'était un album de la série "Legend of the Crambler", qui est inspirée d'un film de Chon Run Fa. Après sa publication dans un magazine de prépublication de mangas, le public a commencé à me connaître.

**C+:** Comment avez-vous appris à dessiner?

**A.S.:** Tout d'abord, il faut savoir qu'il n'y a pas d'école d'art plastique à Hong Kong. J'ai donc dû commencer mon apprentissage tout

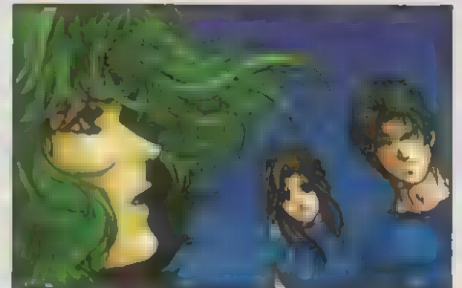


Rosalind en version S.D. (Super Deformed). Mignon, non?

seul, puis je suis allé parfaire ma technique en travaillant comme assistant.

**C+:** Quels sont vos animés préférés? Par ailleurs, envisagez-vous d'adapter "C.W.Z" en dessin animé?

**A.S.:** J'adore "Sailor Moon", ainsi que "Gundam", et plus généralement toutes les œuvres du dessinateur de "Venus War". La réalisation d'une adaptation en animé est en cours en collaboration avec J/C.

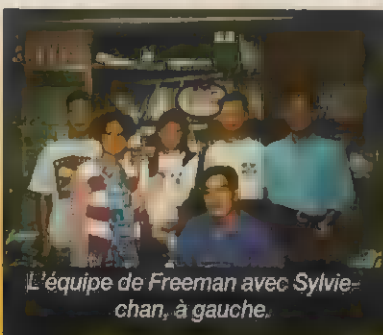


**C+:** Quel est votre personnage préféré dans toute votre production?

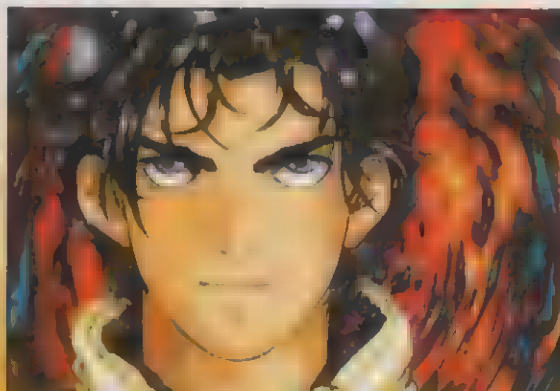
**A.S.:** Quelle question! Je n'ai pas de préférence particulière, je les aime tous, puisque c'est moi qui les ai créés!

**C+:** Quel temps de travail représente un dessin pour vous?

**A.S.:** Pour faire un dessin en crayonné, il me faut une demi-journée, et autant pour l'encrer. Réaliser un album demande environ six mois, mais cela peut aller jusqu'à un an, avec toutes les petites retouches à faire après.



L'équipe de Freeman avec Sylvie Chan, à gauche.





## UNANIMES!

Tous nos confrères sont d'accord avec nous: "Cyber Weapon Z" est un manga fabuleux! Mais le mieux est de les écouter.

"SUPER POWER/MEGAFORCE"

"Un message, une âme, des dessins sublimes, une histoire et des combats passionnants, tels sont les ingrédients détonants de Cyber Weapon."

"PLAYER ONE"

"Cyber Weapon Z est enthousiasmant de qualité: quadrichromie supérieure, dessins épatants et scénario excitant."

"Nous vous conseillons vivement la lecture de Cyber Weapon Z"

Voilà qui met tout le monde d'accord!



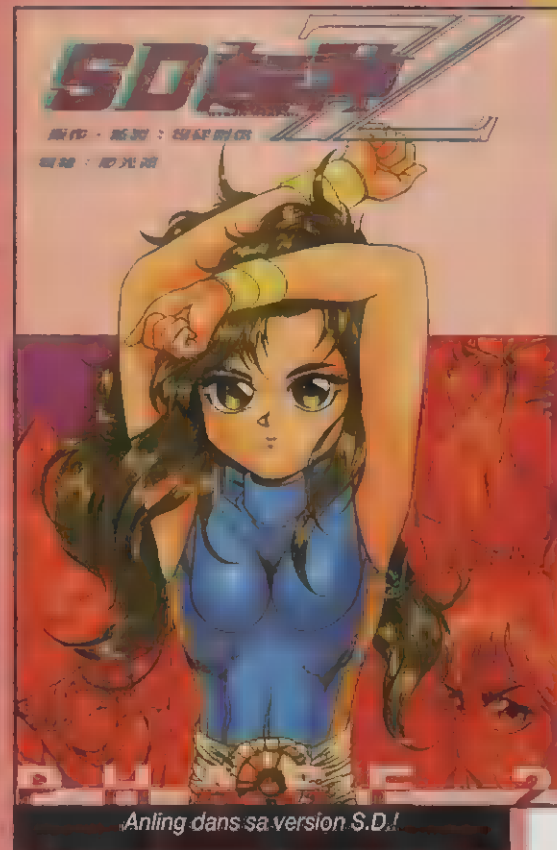
Loneken VS Park Iro!

## TONKAM

Je tiens à remercier Sylvie Tran Nguyet (responsable du secteur chinois de l'éditeur Tonkam), qui nous a rapporté les propos d'Andy Seto... Faut dire qu'elle parle chinois et que c'est plus pratique pour communiquer! J'en ai profité pour lui demander pourquoi l'éditeur s'attaquait aujourd'hui aux mangas chinois. Ce à quoi elle m'a répondu, avec la concision qui lui est coutumière: "Pour ouvrir les lecteurs sur une forme de manga différente, et pour prouver que les dessinateurs chinois sont aussi doués que les japonais." Titres à sortir chez Tonkam: "Born to Kill" (Kevin Lau), "Celia", "Club Mad", "RX"... Ne vous inquiétez pas, on vous en reparlera!



Une planche de "C.W.Z" avant sa mise en couleur et la retouche par ordinateur.



Anling dans sa version S.D.!

# TONKAM

## LES SURFERS DE LA VAGUE MANGA

### CYBER WEAPON Z

La publication de CYBER WEAPON Z dans les pages de CONSOLES +, N°1 de la presse de Jeux Vidéo, confirme l'événement de l'année: l'arrivée de la bande dessinée chinoise en Europe.

### CATALOGUE 1995

Pionnier incontournable du manga et de l'animation en France, TONKAM réunit dans son catalogue de vente par correspondance les références indispensables à tout vrai connaisseur de la culture populaire japonaise. 5 ans de mangas et de goods compilés en 28 pages couleurs et noir et blanc.

Plus qu'un catalogue l'anthologie de la vague Manga.

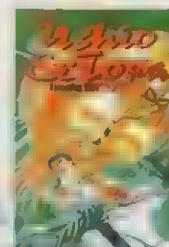
Tous les Jump à 35 FF toute l'année.



130 PAGES COULEURS - 75 FF



45 FF



VIDÉOS : 110 FF



110 FF

TONKAM BASTILLE 39 RUE KELLER  
75011 PARIS - TEL : 47 00 70 31

CYBER WEAPON Z ET LES PUBLICATIONS TONKAM  
SONT DISPONIBLES EN EXCLUSIVITÉ DANS  
LES BOUTIQUES DE BD OU DE JEUX VIDÉO

TONKAM MONCE 34 RUE MONCE  
75005 PARIS - TEL : 46 33 00 30

### OFFRE SPÉCIALE\* AUX LECTEURS DE CONSOLES +

BON À RETOURNER À TONKAM SERVICE VPC BP 356 75526 PARIS CEDEX 11 FRANCE

Cyber Weapon Z Vol. 1, en français : 75 FF et frais de port gratuit. Pour l'obtenir, découper ce bon et retourner avec un chèque ou un mandat\*\* de 75 FF.

Nom et prénom : .....

Adresse : .....

\* Dans la limite des stocks disponibles / \*\* Nous n'acceptons pas les Eurochèques

### BON DE COMMANDE DU CATALOGUE TONKAM

BON À RETOURNER À TONKAM SERVICE VPC BP 356 75526 PARIS CEDEX 11 FRANCE

Pour l'obtenir, envoyez un chèque ou un mandat\*\* de 20 FF

Nom et prénom : .....

Adresse : .....

\*\* Nous n'acceptons pas les Eurochèques





# ROUJIN Z

*En 2020, plus d'un quart de la population japonaise aura plus de 65 ans... Otomo a imaginé un futur où, par souci d'économie, un très puissant ordinateur sera chargé de s'occuper des personnes âgées.*



**L** gouvernement japonais est confronté à un problème de taille: les dépenses sur le budget de la santé sont trop importantes, et tous les ministères se battent pour obtenir des rallonges budgétaires. C'est dans ce climat de crise économique que le projet "Z" est présenté...

M. Takasawa est un homme âgé, et son état de santé nécessite la venue régulière d'une aide-soignante, Haruko. La famille du vieil homme a donné son autorisation pour qu'il devienne le cobaye de ce projet. Le projet "Z", ce n'est ni plus ni moins qu'une machine, qui ressemble vaguement à une grosse baignoire. Cette machine est pilotée par un ordinateur très puissant, intelligent et évolutif, qui gère un complexe de survie permettant de subvenir à tous les besoins du patient. Mais Haruko, l'ex-infirmière, se demande par quel miracle une machine pourrait remplacer la chaleur d'un être humain. D'ailleurs, M. Takasawa l'appelle bientôt à son secours grâce à un modem! Elle organise donc un "raid" pour infiltrer la section de l'hôpital où est développé le projet, et découvre un M. Takasawa tristement reclus dans un carcan de métal. Mais ils sont surpris, et la machine se transforme alors pour adopter une forme mobile et ils s'enfuient. Après une poursuite mouvementée, l'affaire est étouffée.

aboutira à des révélations stupéfiantes! Ce film d'animation est très intéressant à plus d'un titre: tout d'abord, la réalisation et l'animation sont impeccables, et les doublages ont fait l'objet d'un soin tout particulier. Le scénario est exceptionnel, car il pose un problème d'ordre philosophique: que deviennent les personnes âgées dans une société qui les nient? Pour faire passer ce message, Katsuhiro Otomo, le scénariste, a développé cette histoire autour des personnages de Haruko et de personnes âgées particulièrement dynamiques, mettant en lumière l'expérience qu'ils ont acquise au cours de leur existence. Le message passe, et fort bien même!

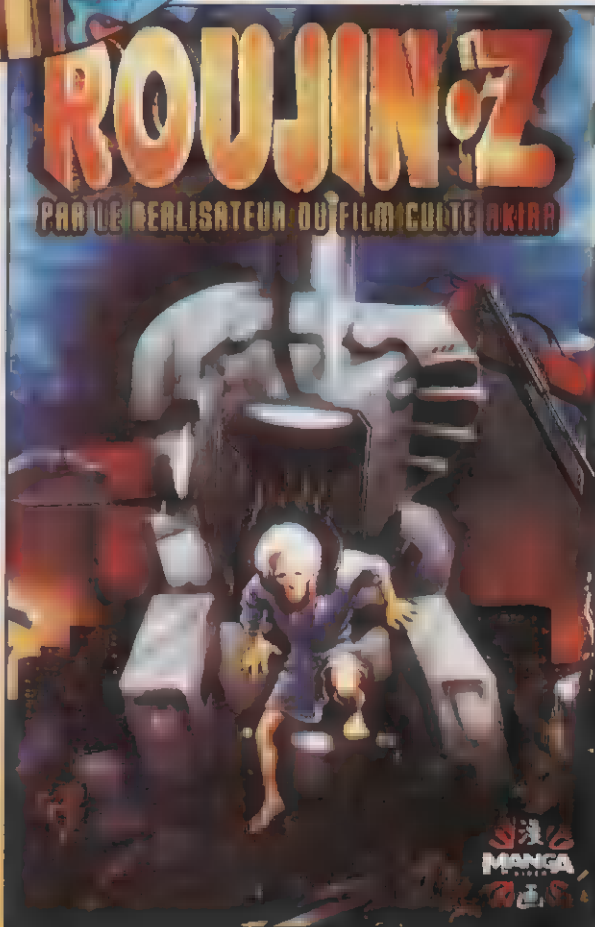


## UN GRAND FILM

"Roujin Z" est un film d'environ quatre-vingts minutes, édité dans une version doublée en français par PFC. Le scénario est de Katsuhiro Otomo (auteur d'"Akira"). Un excellent dessin animé comme on en voit trop rarement en version française!

## Le soleil vert, une solution?

Haruko, dépitée, reprend son travail à l'hôpital. Elle y rencontre un jour un groupe de personnes âgées qui se distraient en piratant des réseaux informatiques. Elle leur demande de l'aider à rentrer en contact avec M. Takasawa. Les joyeux drilles établissent la liaison télématique, mais la ligne reste silencieuse. Ils décident alors d'imiter la voix de Mme Takasawa (décédée) pour provoquer une réaction. C'est un succès. Mais l'ordinateur ne s'arrête pas en si bon chemin, et, adoptant la personnalité de l'épouse défunte, décide d'emmener son conjoint à la plage. S'ensuit une course poursuite effrénée qui





# SAMOURAÏ

**PÈTE LES PLOMBS !!!**

**M**aintenant qu'on a réussi à attirer votre attention, vous allez pouvoir lire quelques lignes très utiles !!

On ne va pas scanner 10000 images ni vous recopier une page d'annuaire...

**ON S'ENGAGE JUSTE  
A ÊTRE LES MOINS CHERS !\***

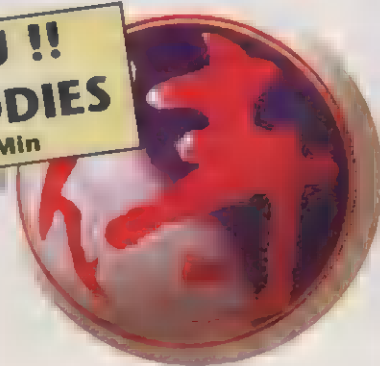
**SAMOURAÏ VPC**

**Tél : (16-1) 53 21 01 54**

**GROSSISTE**

**Tél : (16-1) 69 52 40 40**

**NOUVEAU !!  
36 15 GOODIES  
2,23 Fr TTC / Min**

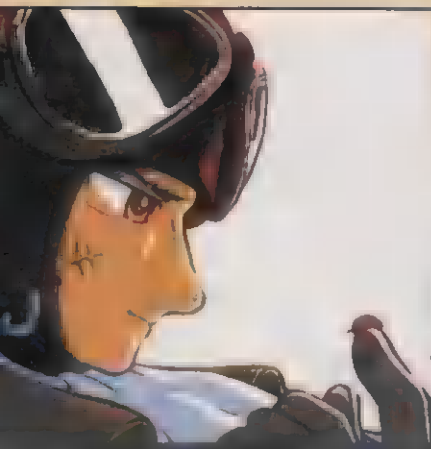






# THE COCKPIT

*"The Cockpit" est le nouvel animé signé Leiji Matsumoto, auteur de "Captain Harlock" ("Albator"). Vous y découvrirez trois histoires d'aviateurs qui sillonnent le ciel du Pacifique durant la Guerre de 39-45.*



**T**he Cockpit", en version sous-titrée, est distribué par Kaze Animation. Cette cassette vidéo regroupe trois histoires courtes, indépendantes les unes des autres, qui ont pour point commun de se passer pendant la Seconde Guerre mondiale, et d'avoir comme sujet l'aviation.

La première relate l'aventure d'un pilote allemand qui se voit confier la mission d'escorter un avion transportant la première bombe atomique. Les deux savants qui ont conçu la bombe, le père ■ ■ fille, sont ses amis (la fille est même son ex-petite amie). C'est cette dernière qui l'a renseigné sur la cargaison de l'avion. Hantée, tel Einstein, par les implications de leur découverte, elle lui demande d'abattre l'avion

qu'il escorte, et donc de trahir son pays. "Le premier pays qui lancera une bombe atomique gagnera la guerre, mais aura vendu son âme au diable", lui a-t-elle dit. Lors du vol, le convoi est assailli par trois avions ennemis. Le valeureux pilote descend les deux premiers, mais, se remémorant les mots de son ancienne compagne, laisse ■ dernier appareil détruire le bombardier qu'il escortait avant de l'abattre, puis de s'envoler vers ■ firmament. Le deuxième "court métrage" met en scène un jeune pilote de Ooka, surnommé "Fleur de cerisier". Un peu d'histoire: à l'image de ■ fleur de cerisier, les kamikazes, une fois envolés, tombent mais ne remontent jamais. C'est pourquoi tous les avions kamikazes durant la Seconde Guerre mondiale étaient surnommés les "Fleurs de cerisier". Le Ooka de ce jeune pilote est fixé sous un bombardier. Leur objectif est un porte-avions américain... Or, l'attaque échoue, et le bombardier à la "fleur de cerisier", ainsi qu'une poignée de

Zero escorteurs, sont les seuls survivants... Le jeune kamikaze se retrouve affecté à un autre engin. Au cours d'une discussion avec l'équipage du nouveau bombardier, un des pilotes des Zero rescapés entre et lui présente ses excuses. La mission d'escorte a échoué, lui dit-il, mais il jure cette fois-ci de réussir même s'il doit percuter un avion ennemi. C'est d'ailleurs ce qu'il fera pour protéger le bombardier et



son Ooka. La "Fleur de cerisier" est larguée et atteint le porte-avions. A cet instant précis, le capitaine américain apprend qu'une bombe atomique a été larguée sur le Japon...

Je vous laisse le plaisir et l'émotion de découvrir le dernier de ces courts animés. Sachez que, à la fin de chacun d'entre eux, vous aurez droit à une interview d'un membre de l'équipe qui ■ assuré ■ réalisation. Le dessin est très stylisé – souvenez-vous d'"Albator" –, mais l'animation est excellente, et les scènes de combat aérien sont magnifiques. Mais le plus intéressant est le regard porté sur la guerre, et les choix auxquels les personnages sont confrontés.



## MOLDYVER

C'est une série d'O.A.V. au scénario assez classique: un jeune scientifique un peu loufoque crée un costume qui lui confère de super-pouvoirs. Même si ses transformations ne sont pas tout à fait au point au départ, notre jeune savant règle rapidement les derniers problèmes techniques que pose son invention. Un savant fou et démoniaque qui représente une menace pour la Terre, où gambadent de jeunes et jolies jeunes filles en maillot de bains, ce n'est pas terriblement originale et les ficelles sont un peu grosses. Malgré la bonne réalisation de cet animé, d'autres choix me semblent plus judicieux pour Noël!



# SAMOURAI

## Samourai PARIS

### - JEUX, VIDEO, GOODIES

42, rue de Maubeuge 75009 Paris

Tel : (16-1) 42 81 95 10

### - AIR SOFT GUNS, GARAGE KITS

42bis, rue de Maubeuge 75009 Paris

Tel : (16-1) 42 80 29 49

### - MANGAS, JAPANIMATION

44, rue de Maubeuge 75009 Paris

Tel : (16-1) 42 81 00 44

### - EROTIQUE

44, rue de Maubeuge 75009 Paris

Tel : (16-1) 42 81 00 40

## Samourai Région Parisienne

### - MARIMATH

4, rue du Mail 91600 Savigny s/orge

Tel : (16-1) 69 05 57 82

### - KATIKA

2, avenue Jean-Jaurès 91210 Draveil

Tel : (16-1) 69 42 41 41

## Samourai Normandie

### - SHOGUN

16, rue de l'Union 27300 Bernay

Tel : (16) 32 45 92 17

## Samourai Rhone-Alpes

### - TOKYO BABYLONE

37, rue du M<sup>al</sup> Leclerc 69800 Lyon St Priest

Tel : (16) 72 28 03 02

### - SUMO

18, rue du Teste du Bailler 38200 Vienne

Tel : (16) 74 78 02 43

## Samourai Languedoc

## Roussillon

### - MUSAHI

1, rue du Four des Flammes

34000 Montpellier

Tel : (16) 67 60 76 83



**NOUVEAU !!**  
**36 15 GOODIES**  
2,23 Fr TTC / Min



**VPC PARIS**  
**Tel : (1) 53 21 01 54**





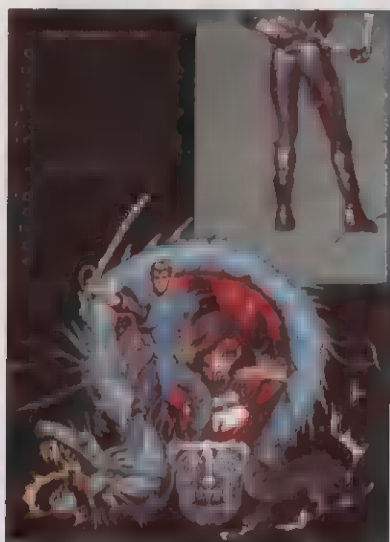
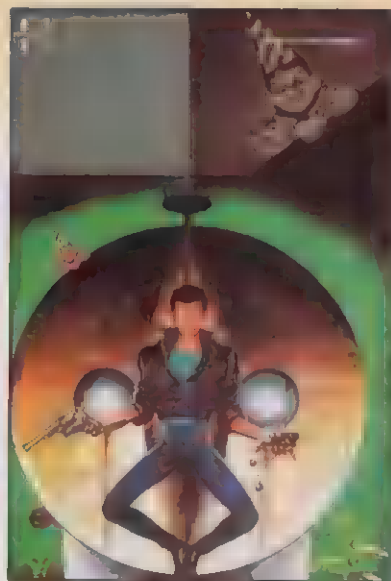
# AD POLICE

*Ce superbe manga va vous plonger dans une atmosphère sinistre à souhait. Ceux qui connaissent "B. B. Crisis" on dû déjà entendre parler de l'AD Police... Quant aux autres, qu'ils se préparent à entrer dans un monde cyberpunk particulièrement trouble!*

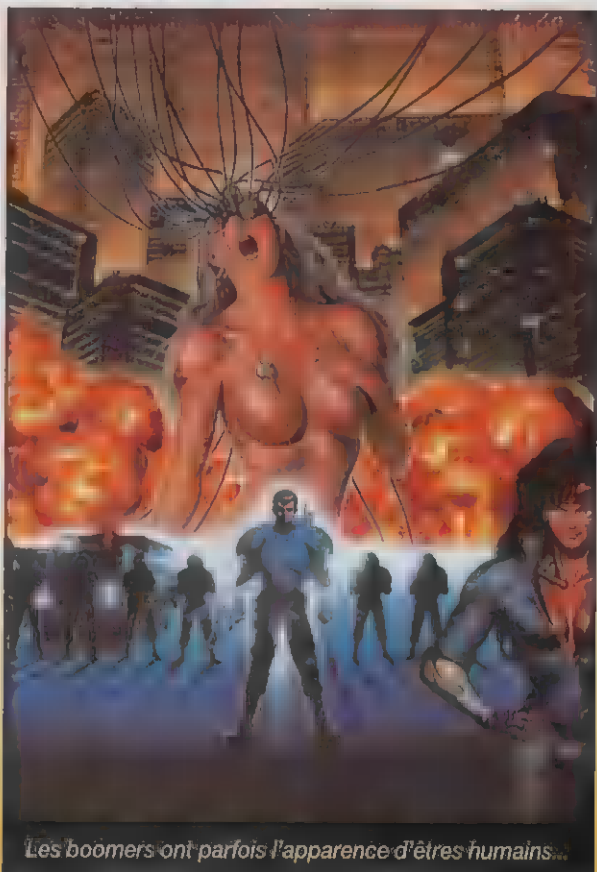


**T**okyo a été détruite par un tremblement de terre. C'est à la Genom, l'un des trusts les plus puissants du globe, que l'on doit en grande partie sa reconstruction. L'emprise de ■ multinationale sur Tokyo est telle que ■ risque est grand de voir la ville passer sous son contrôle absolu. La Genom a le monopole de la production des boomers. Ce sont des robots qui sont chargés d'effectuer la plupart des basses besognes auxquelles les humains se refusent. Malheureusement, les boomers s'égarent souvent dans la folie, et l'on fait appel à une section spéciale de la police (l'AD) pour les éliminer. Le plus grave, c'est que ces dérèglements ne sont pas toujours le fruit du hasard: ils servent les intérêts économico-politiques du trust! Sur cette trame de fond, on a droit à des tranches de vie de Jeena et de Léon, officiers de l'AD... L'ambiance du manga est trouble à souhait,

et lorsque des terroristes essayent de faire sauter l'ordinateur de la Genom, c'est à eux que l'on a tout naturellement tendance à s'identifier! La société représentée est si corrompue que l'action de policiers honnêtes paraît bien dérisoire... Dans cette ville à l'agonie, reflet d'une civilisation décadente, la seule issue possible semble sa destruction. Un autre tremblement de terre... Pourquoi pas? La nature reprendrait ainsi ses droits sur l'homme!



Un des héros de ■ série: Léon.



Les boomers ont parfois l'apparence d'êtres humains...

## OH, QU'IL EST BEAU!

Samourai, à qui nous devons l'adaptation française de ce manga, a fait du bon boulot! Mais, surtout, l'éditeur ne s'est pas montré aussi radin que son confrère américain, et a conservé les quelques pages en couleurs qui ouvrent ce manga. La qualité d'impression est bonne, malgré quelques petites trames horizontales sur certaines pages en noir et blanc. En bref, un manga dément, profitant d'une bonne adaptation... Pourquoi se priver?

Un crâne de boomer...  
Et ils sont aussi  
méchants qu'ils  
en ont l'air!



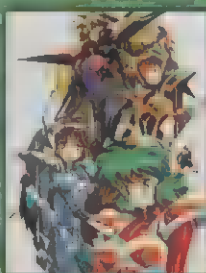


# PANDACHTRUCKS

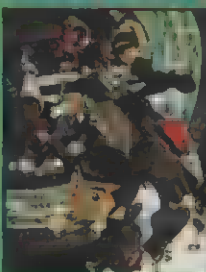


**DRAGON VIDEO**

Un nouvel éditeur pointe le bout de son nez! Dragon Vidéo, pour ne pas le nommer, commercialise deux titres en décembre: "Iczelion" et "Mighty Space Miners"! Le premier narre les aventures de guerrières en armure qui vont sauver le monde. Quant au second, dont le scénario est beaucoup plus intéressant, c'est une histoire de mineurs dans l'espace. Mais j'aurai l'occasion de vous en reparler lors de leur sortie...



Les quatre jolies  
guerrières de  
"Iczelion IV"



Le jeune héros de cette  
aventure...



# KAWAII

"Kawaii" n'est autre que le premier fanzine à faire de la prépublication de mangas. En plus, il y a 28 pages en couleurs! Vous y trouverez plein d'infos sur les mangas, les DA, les CD... et même sur les jeux vidéo! Pour le commander, rien de plus simple, il suffit d'envoyer un chèque de trente-cinq francs (frais de port inclus) à: KAWAI, 24, passage Thierré, 75011 Paris.



Au sommaire: "Lodoss war 2"  
"Yuyu Hakusho", "Saint Seiya"  
"Blue Seed", "Cobra"...  
et bien d'autres!

## 3615 CARTOONIST

**ART BOOK DBZ COLLECTOR N°4 210 Frs PORT PAYE**



# KINAWA

VIENS UN PEU LÀ TOI...



Copyright (c) sunrise

## ART BOOK DBZ

N°1	170 Frs
N°2	210 Frs
N°3	170 Frs
N°4	210 Frs
DERNIER FILM DBZ	120 Frs
Angel N°2 VF	45 Frs
Cyber Weapon VF	75 Frs
Asate Dance VF	70 Frs
Video Girl VF	30 Frs

## MANGAS

<b>DBZ 42</b>	<b>35 Frs</b>
<b>Autre N°</b>	<b>40 Frs</b>
<b>Ken</b>	<b>40 Frs</b>
<b>Bastard 16 vol</b>	<b>40 Frs</b>
<b>Sailor Moon 10 vol</b>	<b>40 Frs</b>
<b>City Hunter 29 vol</b>	<b>40 Frs</b>
<b>Saint Sava 27 vol</b>	<b>40 Frs</b>

## DIVERS

<b>Figurine Full Action Kit N° 6</b>	<b>249 Frs</b>
<b>Jeux de Carte DBZ</b>	<b>60 Frs</b>
<b>Mini album 50 cartes</b>	<b>60 Frs</b>
<b>Album 4 cartes</b>	<b>30 Frs</b>
<b>Porte clef DBZ</b>	<b>29 Frs</b>
<b>10 Figurines DBZ à peindre</b>	<b>50 Frs</b>
<b>Hero Collection 4 (sachet 10)</b>	<b>20 Frs</b>

**K7 VIDEO**

<b>Gozita</b>	<b>139 Frs</b>
<b>DBZ N° 1 à 11</b>	<b>129 Frs</b>
<b>La clinica dell'Amore (ADULTE) 4, 5 et 6</b>	<b>175 Frs</b>
<b>FRAIS DE PORT EN SUS 30 Frs</b>	

**Revendeurs : Contactez-nous**

## 3615 OKINAWA

infos, commandes, jeux primés

**TOUTE L'ANIMATION JAPONAISE**

**JEUX VIDEO JEUX DE ROLES CARTES MAGIC CARTES AMERICAINES**

Galerie Le Carrousel - Bd de Strasbourg 83000 TOULON - Tél 94-91-55-01

© 2002 by The McGraw-Hill Companies, Inc. All rights reserved. Reproduction or translation of this work without written permission of The McGraw-Hill Companies, Inc. is prohibited. This work may be registered with the Copyright Clearance Center, Inc., 222 Rosewood Drive, Danvers, MA 01923. For more information, contact CCC at (978) 750-8400 or [www.copyright.com](http://www.copyright.com).

PRENOM : .....  
 NOM : .....  
 ADRESSE : .....  
 CODE POSTAL : ..... VILLE : .....  
 N° CARTE BLEUE : ..... EXPIRE LE : .....  
 NOM DE LA BANQUE : .....



# Super Nintendo

## → SUPER GAME BOY

199 F

90 MINUTES SOCCER	449,00
ADDAMS FAMILY VALUE	399,00
BATMAN FOR EVER	349,00
DEMOLITION MAN	349,00
DIRT RACER	299,00
DOOM	499,00
DRAGON BALL Z 3 : L'ULTIME MENACE	489,00
DONKEY KONG II	499,00
DONKEY KONG COUNTRY	399,00
EARTHWORM JIM 2	399,00
EURO PRIME GOAL	449,00
FOREMAN FOR REAL	299,00
FIFA SOCCER 96	399,00
FIREMEN	349,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	449,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR	
SOCCER DE LUXE	449,00
JOHN MADDEN 96	449,00
JUDGE DREDD	349,00
KILLER INSTINCT	499,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	249,00

MEGAMAN X2	489,00
MICKEY ET MINNIE	389,00
MICROMACHINE II	399,00
MORTAL KOMBAT 3	479,00
NBA LIVE 96	399,00
NFL QUARTERBACK 96	449,00
NHL 96	399,00
OBELIX	449,00
PRIMAL RAGE	449,00
SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
SUPER TURRICAN 2	399,00
SPIDERMAN TV	299,00
STAR GATE	299,00
SUPER BOMBERMAN 3	399,00
SUPER MARIO WORLD II	499,00
THEME PARK	399,00
TIME COP	399,00
TINTIN AU TIBET	499,00
VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP	249,00
WORMS	369,00
WRESTLEMANIA	449,00

Geniat !!!

• NECESSITE UN ADAPTEUR 60 HZ AD29 TURBO  
PRIX 99 F ➔ AVEC UN JEU ACHETE : 49 F  
➔ AVEC DEUX JEUX ACHETES : GRATUIT



## Promos

### MICKEYMANIA

169,00

ACTRAISER II	199,00
BLACK HAWK	199,00
CANNON FODER	199,00
CLAYMATE	99,00
DAFFY DUCK	99,00
DINO DINNIS SOCCER	129,00
DOUBLE DRAGON	149,00
DRAGON	149,00
EQUINOX	199,00
F1 POLE POSITION	199,00
GHOUL PATROL (ZOMBIES 2)	149,00
HAGANE	199,00
HYPER V BALL	199,00
JIMMY CONNORS	149,00
JOHN MADDEN 95	199,00
JUNGLE STRIKE	249,00
JUSTICE LEAGUE	199,00
LA BELLE ET LA BETE	149,00
LEGEND	149,00
LEMMINGS II	199,00
LE RETOUR DU JEDI	199,00
LORD OF THE RING	199,00
MARIO WORLD	169,00

MARKO'S MAGIC FOOTBALL	149,00
MEGAMAN X	199,00
MICHAEL JORDAN ADVENTURE	149,00
MICRO MACHINES	199,00
NBA JAM TE	249,00
NFL QUARTERBACK 95	199,00
PSG SOCCER	199,00
RISE OF THE ROBOT	99,00
SAILOR MOON R	99,00
SHAQ FU	129,00
STARWING	99,00
STUNT RACE FX	199,00
SUPER BC KID	199,00
SUPER INDIANA JONES	199,00
SUPER KICK OFF	129,00
SUPER METROID	199,00
SUPER PUNCH OUT	199,00
SYNDICATE	199,00
TINY TOON	129,00
TRUE LIES	199,00
VORTEX	99,00
WARLOCK	199,00
WING COMMANDER II	149,00
WORLD CUP USA 94	199,00
ZOMBIES	99,00

## Megadrive

ADDAMS FAMILY VALUE (EUR)	389,00	NFL QUARTERBACK 96 (EUR)	399,00
ASTERIX ET LE POUVOIR DES DIEUX	349,00	NHL 96 (EUR)	369,00
BATMAN FOR EVER (EUR)	349,00	NHLPA 95 (EUR)	249,00
BATMAN ET ROBIN (EUR)	349,00	PETE SAMPRAS 96 (EUR)	379,00
DRAGON BALL Z (JAP)	299,00	PGA TOUR GOLF 3 (EUR)	249,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	389,00	PHANTASY STAR 4 (EUR)	429,00
FIFA SOCCER 95 (EUR)	249,00	POCAHONTAS (EUR)	399,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	349,00	RUGBY WORLD CUP (EUR)	249,00
FOREMAN FOR REAL (EUR)	249,00	SAMOURAI SHOWDOWN (EUR)	349,00
JOHN MADDEN 96 (EUR)	399,00	SPIROU (EUR)	399,00
JUDGE DREDD (EUR)	299,00	SPOT GOEST TO HOLLYWOOD (EUR)	399,00
JUSTICE LEAGUE (EUR)	299,00	STREET RACER (EUR)	349,00
LIGHT CRUSADER (EUR)	399,00	SUPER SKIDMARKS (EUR)	399,00
MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	429,00	SYNDICATE (EUR)	249,00
MICRO MACHINE 96 (EUR)	399,00	THEME PARK (EUR)	399,00
NBA JAM T.E (EUR)	249,00	TOTAL FOOTBALL (EUR)	349,00
NBA LIVE 95 (EUR)	249,00	URBAN STRIKE (EUR)	249,00
NBA LIVE 96 (EUR)	369,00	WESTLEMANIA (EUR)	379,00

• ADAPTEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 68 F  
➔ AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F  
➔ AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETES : GRATUIT  
• ADAPTEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA OU JAP : 149 F  
➔ AVEC UN JEU ACHETE : 99 F

### PARIS

128, bd Voltaire  
75011 PARIS - Voltaire  
Tél : (1) 48 05 42 88

### LILLE

2, rue Faidherbe  
Tél : (16) 20 55 67 43  
44, rue Béthune  
: (16) 20 57 84 82

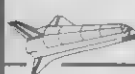
## Super NES Usa

### → SUPER NES USA

+ Prise péritel  
+ 1 manette

690 F

BREATH OF FIRE 2	499,00
CHRONO TIGGER	549,00
EARTH BOND + GUIDE	495,00
FINAL FANTASY 3	499,00
FIRE STRIKER	199,00
KING ARTHUR THE KNIGHTS	499,00
ROBOTREK	495,00
SAMOURAI SHOWDOWN	449,00
SECRET OF EVERMORE	499,00
SECRET OF THE STAR	449,00
SOUL BLAZER II : ILLUSION OF GAIA	299,00
TETRIS II	199,00



## Promos

PRINCE OF PERSIA	129,00
SUPER SOCCER SHOOT OUT	299,00
SUPER TURICAN	99,00
WARIO WOODS	199,00
X ZONE (SUPERSCOPE)	49,00

## Megadrive

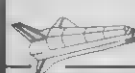


## Promos

AERO THE ACROBAT (EUR)	99,00
BATMAN RETURN (EUR)	149,00
BLOOD SHOT (EUR)	149,00
BUBSY (EUR)	129,00
BUBSY 2 (EUR)	169,00
DEMOLITION MAN (EUR)	199,00
DINO DINIS SOCCER (EUR)	99,00
DRAGON (EUR)	149,00
ECCO THE DOLFIN 2 (EUR)	199,00
JAMES POND II (EUR)	99,00
LEMMINGS II (EUR)	149,00
LOTUS 2 TURBO CHALLENGE (EUR)	129,00
MICKEYMANIA (EUR)	169,00
MORTAL KOMBAT II (EUR)	199,00
MR NUTZ (EUR)	149,00
NBA JAM (EUR)	149,00
NFL QUARTERBACK 95 (EUR)	199,00
PETE SAMPRAS (EUR)	149,00
PITFALL (EUR)	199,00
RISE OF THE ROBOT (EUR)	99,00
SHAQ FU (EUR)	169,00
SONIC & KNUCKLES (EUR)	199,00
SPIDERMAN TV (EUR)	199,00
STAR GATE (EUR)	199,00
SUPER KICK OFF (EUR)	99,00
TRUE LIES (EUR)	199,00
VIRTUA RACING (EUR)	349,00
WORLD CUP USA 94 (EUR)	149,00

## Super Famicom

DRAGON BALL Z 4 : ACTION GAME 3	299,00
DRAGON BALL Z 5 (AVENTURE)	399,00
DRAGON BALL Z II (AVENTURE 2)	599,00
SEIKEN DENTSETSU 3 (SECRET OF MANA 2)	690,00



## Promos

DRAGON BALL Z 4 : ACTION GAME 3	299,00
DRAGON BALL Z 5 (aventure)	399,00
FATAL FURY SPECIAL	249,00
RAMNA 1/2 4	149,00
SPACE ACE	99,00

## Virtual Boy

VIRTUAL BOY + 1 JEU  
990,00

GALACTIC PINBALL	299,00
JACK BROTHERS	299,00
MARIO TENNIS	299,00
PANIC BOMBER	299,00
RED ALARM	299,00
SPACE SKASH	299,00
TELEBOXXER	299,00
VERTICAL FORCE	299,00
VIRTUAL GOLF	299,00
VIRTUAL TETRIS	299,00

## Accessoires

- ➔ 2 MANETTES SANS FIL PRO6 299 F
- ➔ SUPER ADVANTAGE ASCII 149 F
- ➔ MANETTE ASCII 99 F
- ➔ ACTION REPLAY pour SUPER NINTENDO ou MEGADRIVE 395 F
- ➔ ADAPTEUR MULTI JOUEURS pour SUPER NINTENDO 129 F
- ➔ ADAPTEUR MULTI JOUEURS pour MEGADRIVE 199 F

SUPER GAME MAGE ➔ 379 F

## Articles DBZ

BATTLE COLLECTION 1 à 9	79 F
10 à 16	129 F
STICKERS	5 F
MANGA	35 F
MANGA COULEUR	79 F
PUZZLE 500 PIECES	99 F
RAMICARDS à partir de	5 F
T SHIRT	79 F
HERO COLLECTION 4	30 F / sachet
CASQUETTE	59 F
SHORT	99 F
LOT DE 3 SLIPS	59 F
TRADING CARTE (SACHET DE 12)	50 F

CASSETTES VIDEO FRANCAISE

N° 4 à 11 ➔ 129 F

DRAGON BALL LE FILM ➔ 129 F

## Sega 32 X

➔ SEGA 32X 890 F

COSMIC CARNAGE	299,00
DOOM	299,00
NBA JAM TE	299,00
SPACE HARRIER	299,00
STAR WARS	299,00
SUPER MOTOCROSS	299,00
VIRTUA FIGHTER	449,00
VIRTUA RACING DE LUXE	299,00
WWF RAW	299,00

### STRASBOURG

rue Noyer  
Tél : (16) 88 22 23 21

### DOUAI

rue Saint Jacques  
Tél : (16) 27 97 07 71

ESPACE 3 games









# CARTUS EX MAGICA

Les attroupements devant les magasins spécialisés n'ont pas fait reculer nos reporters. Fiers gaillards, ils étaient partis se renseigner sur ce qu'ils pensaient n'être qu'une mode de plus. Ils sont revenus les yeux écarquillés en claironnant qu'ils avaient affaire à un véritable "phénomène de société". Les cartes à jouer de votre jeunesse – "Mille Bornes" et autres "Sept Familles" – se retrouvent reléguées au rang d'antiquités par ce que les érudits nomment "Magic", "Intervention divine", "Jyhad" ou "Rage". Des jeux de cartes d'un genre particulier où l'heroic-fantasy, le cyberpunk, la chance et la stratégie forment un cocktail détonant. Voici donc, pour le plaisir des connaisseurs et des autres, une mise au point sur un mythe qui écrase les prévisions les plus folles... Un phénomène Magic!

Spy

C'est aux États-Unis que sont apparues pour la première fois les cartes de Magic. Les premières ébauches furent présentées lors d'un salon de jeux de rôles, le GenCon, en avril 1993, mais il a fallu attendre le mois d'août pour que Wizards of the Coast – l'éditeur du produit "Magic: l'Assemblée" – en commercialise la première mouture aux États-Unis (laquelle a été depuis traduite en français). Ces jeux de cartes furent tirés à dix millions d'exemplaires, manière de contenter les acheteurs pendant au moins six mois. Mais, le jeu connaissant un succès inespéré, les stocks furent épuisés en six semaines. À la fin de l'année 1994, Wizards of the Coast annonçait qu'il avait fabriqué plus d'un milliard de cartes...

### QU'EST-CE QUE C'EST ?

Le principe du jeu "Magic: l'Assemblée" est assez simple, mais il comprend un aspect stratégique assez subtil. Sur le même mode que la bataille, ce jeu est un duel. Et, dans un duel, il y a toujours un mort. Chaque joueur dispose au départ de vingt points de vie, qu'il vous devrez réduire à néant les réserves de votre adversaire et ainsi remporter la mise (d'une carte ou plus...). Ces cartes font référence à un univers médiéval-fantastique, un monde de Dominia, où goules et trolls côtoient dragons et magiciens. Ces derniers sont des sages qui tirent leur énergie psychique, le "mana", de cinq sortes de territoires : la plaine est l'antre du soleil, les îles les territoires d'eau, etc.). Le joueur incarne un magicien et a une soixantaine de cartes en main. Il existe grosso-modo deux types de cartes : les cartes "terrain", qui sont indispensables pour lancer les sorts, et les cartes de "sortilège" (invocation de monstrosité,



Les parties sont généralement très courtes. Et il est de bon ton de miser une carte. Pour peu que l'on soit malchanceux, on a tôt fait d'épuiser son jeu.

les artefacts, défense...) qui ne peuvent être posées que sur un terrain particulier. Ainsi, pour espérer gagner, il vous faudra constituer un bon jeu de départ – un "deck", comme on dit – et bénéficier des faveurs de la chance. Comptez quinze à vingt minutes pour une partie...

### LES DÉBUTS

Pour commencer à jouer, il faut des cartes. Et pour avoir des cartes, il faut en acheter. Un paquet de base de 60 cartes coûte environ 60 francs. Mais, pour constituer un deck efficace, il faudra compléter ce jeu de base parce qu'on appelle des "boosters" (15 ou 8 cartes pour 20 ou 15 francs). Wizards of the Coast a également

sorti des extensions particulières pour assouvir les besoins toujours grandissants de certains joueurs. La première extension fut "Arabian Nights" – à présent épuisée – qui comptait 78 nouvelles cartes. La huitième et dernière extension en date, intitulée "Homeland", se compose d'une centaine

de cartes inédites. Son édition est limitée (1). En plus de ces extensions, Wizards of the Coast a sorti quatre rééditions du jeu de départ en enlevant des cartes jugées trop puissantes ou en ajoutant de nouvelles. Ces nouvelles éditions ont grandement contribué à la flambée des

prix de certaines cartes puissantes et non rééditées. Ainsi, la carte du "Lotus noir", l'une des plus puissantes de "Magic", n'a pas été rééditée, comme par





## "LOTUS NOIR". LE FANZINE

Tiré à 10 000 exemplaires tous les deux mois et en perpétuelle rupture de stock après quelques jours de mise en vente, "Lotus noir" est une référence incontournable pour tout amateur. Même s'il est un peu cher (40 francs), ce fanzine est très soigné et propose à chaque sortie un argus très complet sur la cote des cartes de "Magic". Un serveur Minitel fonctionne depuis le 7 novembre (3615 LOTUS NOIR), et pour tout renseignement ou commande d'anciens numéros, vous pouvez téléphoner au 43 67 34 06. Tenez-le-vous pour dit, ils ne le répéteront jamais assez: le n° 1 est épuisé...

Cote des cartes (en francs)			
Carte	Lotus	Black	White
1. Air Elemental	15	5	5
2. Ancient Brach	150	10	10
3. Ancient Brach	150	10	10
4. Ancient Brach	150	10	10
5. Ancient Brach	150	10	10
6. Ancient Brach	150	10	10
7. Ancient Brach	150	10	10
8. Ancient Brach	150	10	10
9. Ancient Brach	150	10	10
10. Ancient Brach	150	10	10
11. Ancient Brach	150	10	10
12. Ancient Brach	150	10	10
13. Ancient Brach	150	10	10
14. Ancient Brach	150	10	10
15. Ancient Brach	150	10	10
16. Ancient Brach	150	10	10
17. Ancient Brach	150	10	10
18. Ancient Brach	150	10	10
19. Ancient Brach	150	10	10
20. Ancient Brach	150	10	10
21. Ancient Brach	150	10	10
22. Ancient Brach	150	10	10
23. Ancient Brach	150	10	10
24. Ancient Brach	150	10	10
25. Ancient Brach	150	10	10
26. Ancient Brach	150	10	10
27. Ancient Brach	150	10	10
28. Ancient Brach	150	10	10
29. Ancient Brach	150	10	10
30. Ancient Brach	150	10	10
31. Ancient Brach	150	10	10
32. Ancient Brach	150	10	10
33. Ancient Brach	150	10	10
34. Ancient Brach	150	10	10
35. Ancient Brach	150	10	10
36. Ancient Brach	150	10	10
37. Ancient Brach	150	10	10
38. Ancient Brach	150	10	10
39. Ancient Brach	150	10	10
40. Ancient Brach	150	10	10
41. Ancient Brach	150	10	10
42. Ancient Brach	150	10	10
43. Ancient Brach	150	10	10
44. Ancient Brach	150	10	10
45. Ancient Brach	150	10	10
46. Ancient Brach	150	10	10
47. Ancient Brach	150	10	10
48. Ancient Brach	150	10	10
49. Ancient Brach	150	10	10
50. Ancient Brach	150	10	10
51. Ancient Brach	150	10	10
52. Ancient Brach	150	10	10
53. Ancient Brach	150	10	10
54. Ancient Brach	150	10	10
55. Ancient Brach	150	10	10
56. Ancient Brach	150	10	10
57. Ancient Brach	150	10	10
58. Ancient Brach	150	10	10
59. Ancient Brach	150	10	10
60. Ancient Brach	150	10	10
61. Ancient Brach	150	10	10
62. Ancient Brach	150	10	10
63. Ancient Brach	150	10	10
64. Ancient Brach	150	10	10
65. Ancient Brach	150	10	10
66. Ancient Brach	150	10	10
67. Ancient Brach	150	10	10
68. Ancient Brach	150	10	10
69. Ancient Brach	150	10	10
70. Ancient Brach	150	10	10
71. Ancient Brach	150	10	10
72. Ancient Brach	150	10	10
73. Ancient Brach	150	10	10
74. Ancient Brach	150	10	10
75. Ancient Brach	150	10	10
76. Ancient Brach	150	10	10
77. Ancient Brach	150	10	10
78. Ancient Brach	150	10	10
79. Ancient Brach	150	10	10
80. Ancient Brach	150	10	10
81. Ancient Brach	150	10	10
82. Ancient Brach	150	10	10
83. Ancient Brach	150	10	10
84. Ancient Brach	150	10	10
85. Ancient Brach	150	10	10
86. Ancient Brach	150	10	10
87. Ancient Brach	150	10	10
88. Ancient Brach	150	10	10
89. Ancient Brach	150	10	10
90. Ancient Brach	150	10	10
91. Ancient Brach	150	10	10
92. Ancient Brach	150	10	10
93. Ancient Brach	150	10	10
94. Ancient Brach	150	10	10
95. Ancient Brach	150	10	10
96. Ancient Brach	150	10	10
97. Ancient Brach	150	10	10
98. Ancient Brach	150	10	10
99. Ancient Brach	150	10	10
100. Ancient Brach	150	10	10

Comprenez qui jouera!

hasard, depuis la seconde édition, et se monnaie aujourd'hui aux alentours de 1 300 francs! Mais que les choses soient claires: c'est un cas exceptionnel.

### Le marché

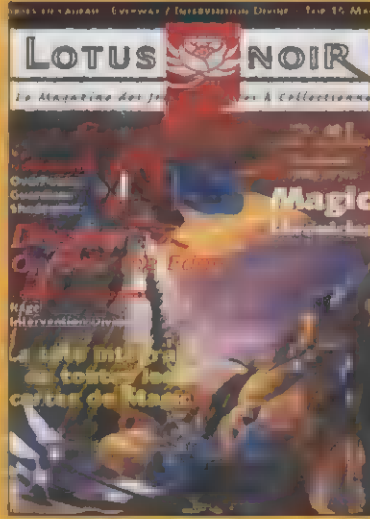
Ainsi, le "marché noir" d'échange et de revente des cartes est très dynamique. Certains joueurs sont prêts à investir des sommes fara- mineuses pour compléter leur jeu. Une véritable "bourse aux cartes" spontanée s'est mise en place devant le magasin l'Œuf Cube dans le cinquième arrondissement de Paris. Ici, les cartes s'échan- gent, s'achètent, se vendent ou se donnent — plutôt

rarement, il est vrai. On trouve des gens de tous âges et de toutes pro- fessions, même les adolescents sont majoritaires. La proximité de la fac (Jussieu n'y est pas pour rien). "Un joueur moyen investit en général jusqu'à 2 000 francs pour se constituer un jeu de qualité", nous

confie un passionné. "La rareté de certaines cartes a créé une envie, un marché", analyse un autre. Au bout du compte, nombreux sont ceux qui profitent de la situation et n'hésitent pas à abuser de cer- tains passionnés. Il convient donc de rester prudent, voire rai- sonnable, et de consulter réguliè- rement l'argus qui paraît tous les deux mois dans "Lotus noir", fanzine consacré aux jeux de cartes.

### Et les autres, alors?

"Magic" a offert un champ fertile à la floraison de clones. Au dire des connais- seurs, trois de ces nouveaux



jeux gagnent à être connus: "Jyhad" (du même éditeur, Wizards of the Coast), "Rage" (de White Wolf), "Intervention divine" (de Halloween Concept). Ces nouveaux venus n'ont pas véritablement innové, et se sont contentés de reprendre sans complexes les éléments qui ont fait le succès de "Magic".

édition de nombreuses extensions, univers spécifiques et illustrations de qualité. En tout pour tout, une quarantaine de jeux aussi divers que variés ont vu le jour en un an. On attend avec impatience le jeu de cartes "Star Wars" édité, lui aussi, par Wizards



Une des cartes de "Rage".



"Jyhad" peut se jouer à plusieurs. Flippés, s'abstenir.



Intervention divine.



Un clone pour 30 francs: ça te dirait?



# REPORTAGE



of the Coast (en collaboration avec Lucas Film), et le jeu basé sur Netrunner, un excellent jeu de rôles cyberpunk.

## Quand le cube

Près de 150 000 personnes jouent avec ce type de cartes.

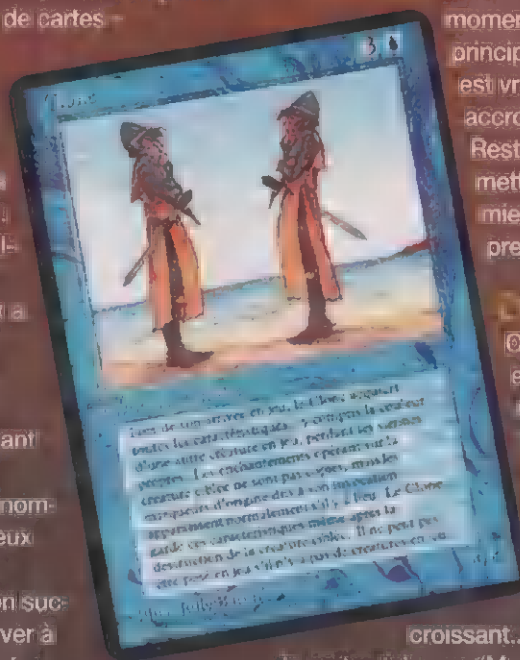
"Magic: l'Assemblée" restant toutefois le jeu le plus répandu. Joueur ou collectionneur, chacun d'eux a logiquement contribué au succès de "Magic". Devant l'ampleur du phénomène, nombreux sont ceux qui ont tenté d'analyser son succès, pour arriver à définir les quatre facteurs suivants.

■ Les accros de jeu de rôles retrouvent leur univers sur un autre support. L'esthétique et les règles en sont très proches.

■ Quand on commence à jouer, difficile de s'arrêter.

■ Les cartes sont belles et collectionnables (au même titre que les cartes de sportifs, qui font un malheur aux Etats-Unis).

■ Les règles sont simples d'accès. Pour compléter cette analyse, il semble évident que ces cartes sont arrivées au bon moment et que le principe du jeu est vraiment accrocheur. Reste à vous y mettre pour mieux comprendre...



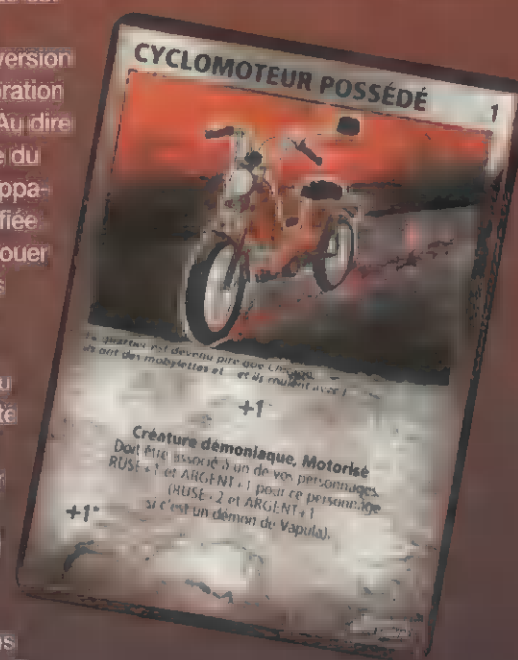
Outre les extensions nombreuses aux différents jeux susnommés (qui vont aller croissant...), les jeux de cartes tels que "Magic" évoluent considérablement. La pre-



Le business autour des cartes de "Magic" et consorts est sans précédent. L'Œuf Cube a même été obligé d'organiser des espaces réservés aux fans pour que les clients puissent accéder au magasin.

mière et la plus logique des évolutions sera l'apparition de nouveaux jeux basés sur le système de "Magic". La seconde est l'arrivée de "Magic" sur PC. Microprose s'occupe de la version officielle, réalisée en collaboration avec Wizards of the Coast. Au dire des concepteurs, le principe du jeu est identique et seule l'apparence des cartes a été modifiée. De plus, il sera possible de jouer en réseau et d'échanger des cartes avec l'ordinateur et d'autres joueurs. Un jeu attendu mais déjà dénigré au sein de la petite communauté parisienne. Comme on dit, un vieux adage, mieux vaut juger sur pièce... Wizards of the Coast a également annoncé un partenariat avec Harper & Collins pour la publication de quatre romans basés sur l'univers de "Magic". La bande dessinée n'a pas été

oubliée puisqu'Acclaim Comics s'occupe de retranscrire le monde de la série sur plusieurs épisodes.



## SI LE CŒUR VOUS EN DIT...

- Le premier magasin à avoir investi sur "Magic" n'est autre que l'Œuf Cube (24, rue Linné, 75005 Paris, tél. 45 87 28 83). Le mercredi et le samedi, de nombreux joueurs s'adonnent à un troc sans précédent, et les cafés à proximité sont aussi de la partie puisqu'ils offrent quelques tables pour des tournois... A voir même si on n'est pas amateur.
- L'association Fairplay s'occupe d'organiser des tournois tous les quinze jours. Renseignements auprès de Michaël Sochon au 64 05 46 68 ou auprès de Cyril Moindrot au 43 61 99 42.
- Les rayons de Difintel Micro (64, rue Turbigo, 75003 Paris) sont également bien fournis. Si vous y faites un tour, n'hésitez pas à demander des

nouvelles de leur jeu PC (Dragon Net), bientôt disponible.

- Jeux Descartes propose un joli choix de scénarios pour vos jeux de rôles favoris, mais aussi toutes les cartes de "Magic" et consorts.
- Un des seuls magasins de jeux de rôles de Versailles se révélera un temple pour l'amateur de cartes. Camisole vient d'ouvrir ses portes au 14, rue Montbauron, à Versailles, tél. 39 20 97 46.
- N'hésitez pas à vous procurer "Lotus noir" (fanzine consacré aux jeux de cartes Magic et autres...) et "The Duellist" (le magazine officiel de Wizards of the Coast) pour en savoir un peu plus sur l'actualité des cartes et vous renseigner sur leurs cotes.



## CROC, LES CARTES ET LES JEU...

À l'origine de jeux de rôles tels que "Bitume", "Bloodlust", ou "In Nomine Satanis Magna Veritas", Croc est certainement l'une des figures les plus respectées dans le monde du jeu de rôles français.

Mais ce personnage – car c'en est un – est surtout le créateur d'une série de cartes à jouer, "Intervention divine", éditée chez Halloween Concept, dans lequel vous incarnez soit Dieu, soit le diable. Morceaux choisis d'un entretien... divin.



**CONSOLE+ :** Tu es à l'origine du jeu "Intervention divine". Quand a-t-il été lancé?

**CROC :** Nous l'avons lancé en avril 95, à la suite du succès des cartes "Magic". Nous nous sommes basés sur le monde d'"In Nomine Satanis Magna Veritas" [jeu de rôles maison, NDS] et l'avons retranscrit sur le jeu de cartes. "Magic" nous a tous fait craquer. A une époque, nous jouions

jusqu'à huit heures par jour, six jours sur sept et on a bien failli faire couler la boîte... Pour un jeu de cartes qui n'est pas "Magic", "Intervention divine" marche bien.

**CONSOLE+ :** A part Magic, quels sont les autres jeux de cartes auxquels il t'arrive de jouer?

**CROC :** J'ai acheté un exemplaire de chacun des jeux disponibles. En tout et pour tout, j'ai pratiqué trente-sept des jeux actuellement sur le marché. Et, excepté "Magic", seul "Jyhad" m'a réellement convaincu. Pourquoi? Parce qu'il est le seul jeu de cartes à avoir subi peu de modifications. "Magic" demandait une gestion plus lourde sur la fin, avec ses rééditions, ça devenait le boxon total. Aujourd'hui, je n'ai malheureusement plus le temps de jouer beaucoup, mais je reste au courant des nouveautés, bien évidemment...

**CONSOLE+ :** Qu'est-ce que t'attire particulièrement dans ces jeux?

**CROC :** La conception du deck [la soixantaine de cartes que vous avez en main, NDS]. Le jeu offre tellement de possibilités que ça en devient vite obsédant. C'est plein de finesses, de ruses. Personnellement, j'ai passé des heures à concevoir mon deck. Mais malheureusement je suis très mauvais pour l'échange, qui représente une partie importante du jeu.

**CONSOLE+ :** Qu'aurais-tu à dire à un jeune bourré de talent qui viendrait te présenter un jeu de cartes qu'il aurait confectionné?

**CROC :** Qu'il bosse dessus, simplement. Et quand je dis bosser, c'est bosser. Il faut qu'il le fasse tester à de nombreuses personnes, qu'il le finisse. En gros, il faut que le jeu soit amené "clef en main" pour avoir une chance d'être publié, et encore...

**CONSOLE+ :** Quelles sont les évolutions possibles pour ce genre de jeu?

**CROC :** La standardisation, voilà vers quoi on se dirige. Lorsque ces cartes seront sorties de leur réseau de distribution très spécialisé (magasin de jeux de rôles, etc.), ces cartes seront considérées comme des jeux comme les autres. Des jeux de société.

**CONSOLE+ :** Qu'est-ce que tu nous prépares pour la suite?

**CROC :** Nous sommes en train de boucler un nouveau jeu de rôles, "Night Prowlers", qui sortira fin novembre. Sinon, une boîte collector contenant toute la série de base "Intervention divine" va bientôt sortir. Les bordures des cartes seront dorées à l'or fin et la centaine de boîtes disponibles signées par votre serviteur!

Propos recueillis par Spy

### Domina est dominant

"Magic" a créé un véritable phénomène en marge du monde vidéoludique. Loin de rencontrer le succès des Pogs dans les cours de récré, il a toutefois trouvé son public et déclenché bien des passions. Fédérateur, il a regroupé autour de son système nombre d'aficionados, qui ont eux-mêmes créé associations et tournois. "Magic" est véritablement à l'origine de ce phénomène, et même si les jeux reprenant son

système ne connaissent pas le même succès, il y a gros à parier que cela ne s'arrêtera pas de sitôt. En espérant vous avoir donné envie de jouer...



Prévu pour septembre 96, Magic sur PC, réalisé par Microprose, est en cours de finition.



La toute nouvelle extension de "Magic" s'appelle "Homelands - Terres natales". Très attendue, elle est aussi très controversée.

### REMERCIEMENTS...

... Croc pour sa patience, L'Œuf Cube pour m'avoir supporté des heures durant, à Difintel Micro pour leurs renseignements, au "Lotus noir" pour leur collaboration, et Thibault Salinesi Daumesnil pour ses cartes! "Magic: l'Assemblée" et "Magic: the Gathering" sont des marques déposées par Wizards of The Coast. © "Intervention divine" est une marque déposée par Asmodée Editions. © "Rage" est une marque déposée par White Wolf.





Le deuxième pad!

Les 32 bits étant vendues avec une seule manette, il est vital de se munir au plus vite d'un deuxième paddle pour profiter violemment à deux des jeux de baston sur Playstation et Saturn! Une manette coûte entre 150 et 200 francs. Au fait, j'ai entendu dire que Consoles+ vous en offrait une gratuitement sur la 32 bits de votre choix si vous vous abonnez...



## La petite des ho

Cette année, pour Noël, vous allez encore passer commande aux Trois Suisses, à La Redoute, à l'épicerie ou, pire encore, au p'tit vieux barbu... Il est temps de changer vos mesquines habitudes. Consoles+, toujours prêt à faire de la lèche à ses lecteurs adorés,



BD "Balouza"

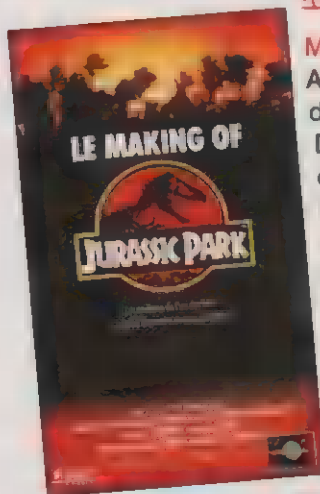
Edika, que les lecteurs de "Fluide glacial" connaissent par cœur, revient avec un nouvel album. Dans la grisaille qui nous entoure, ces 49 pages de délire sont un véritable courant d'air frais (pas toujours inodore) qui chasse les angoisses du moment.

Zebu Editions, 49 pages, 51 francs.



Mallette "Jurassic Park"

Ah! vous en avez mangé des dinosaures panés... Dites-le donc, que vous êtes gavé de "Jurassic Park"! Histoire de passer une seconde couche, C.I.C. Vidéo propose pour Noël sa mallette "Jurassic Park". Elle comprend une montre hologramme J.P., une luxueuse brochure sur l'ADN avec des fiches



sur les dinosaures, une

carte du Jurassic Park, un guide officiel de la visite du parc ainsi qu'un badge "Security Pass". Une cassette sur le "making of" de Jurassic Park est également disponible chez le même éditeur (65 francs).

CIC Vidéo, mallette à 105 francs.



La Playstation

Avec des chiffres de vente aussi fracassants – que nous qui tapons sur nos radiateurs vu qu'on n'a pas de chauffage dans les nouveaux bureaux et qu'on se pèle – depuis le 29 septembre, date de la sortie de la Playstation en France, vous ne pourrez échapper, à Noël, à la tentation satanique de la console de Sony. Playstation, 2 099 francs (puissance 32 bits).

TV portable

Marrante, cette TV portable jaune fluo! Télécommande jaune, recherche automatique des canaux, affichage des fonctions à l'écran, réglage des lumières selon le film, prise casque en façade... Une TV conçue pour bouger ou squatter tranquillement dans sa chambre! Editée en série limitée à un prix vraiment raisonnable (moins cher qu'une nouvelle console).

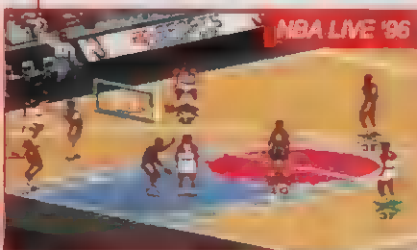
Nokia 37 25 Yellow Fellow, 36 cm, 1 790 francs.



## TOP!

DES HITS POUR VOTRE MD!

A la suite d'intenses palabres autour d'une tasse de thé, nous avons décidé, à la rédaction, de réconforter les possesseurs de 16 bits: non, la Megadrive n'a pas dit ses derniers mots. D'ailleurs, elle propose une pléiade de jeux de qualité pour Noël. Après d'âpres disputes entre les testeurs de la rédaction, autour d'un Viandox, le jury a délibéré. Sont sortis vainqueurs: Thor, Light Crusader, Mortal Kombat 3, Earthworm Jim 2 et NBA Live '96.





# boutique erreurs

vous propose une sélection idéale des cadeaux à offrir (et, soyons francs, encore plus à recevoir!). C'est le moment ou jamais de laisser traîner négligemment son Consoles+ sur le lit des parents...

Niico & Elvira



**Vidéo "The Mask"**  
Réalisé par Charles Russels, le film "The Mask" est un véritable hommage à Tex Avery. Stanley Ipkiss (Jim Carrey), un modeste employé de banque, voit sa vie changer grâce à la découverte d'un masque doté de super-pouvoirs... Notre homme devient alors un super-héros très

cartoonnesque. Les effets spéciaux sont d'une qualité incroyable et nul n'est besoin de chatouilles supplémentaires pour se marrer.

Pathé vidéo, 98 mn, 149 francs.



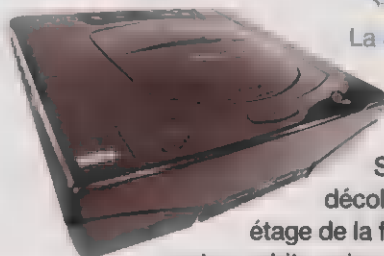
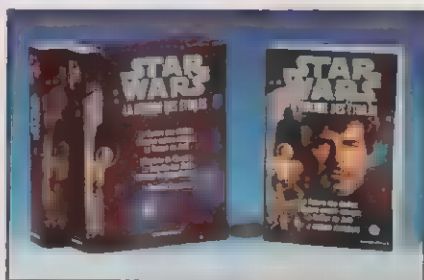
Coffret livres

"Star Wars"

Il n'y a pas que les jeux vidéo, les films et les filles, dans la vie! Il y

a aussi les livres envoûtants, tels ceux du coffret "Star Wars" qui regroupe les six premiers tomes de la célèbre saga! Au sommaire du premier volume: "La Guerre des étoiles", "L'Empire contre-attaque" et "Le Retour du Jedi", plus un méga-dossier de 500 pages et 100 illustrations qui vous permettra de tout savoir sur le phénomène "Star Wars" et ses dérivés. Deuxième volume: "L'Héritier de l'Empire", "La Bataille des Jedi" et "L'Ultime Commandement". Des heures d'aventure en perspective et moins de fautes d'orthographe à l'école...

Collection "Omnibus". 270 francs ■ coffret.



La Saturn

Disponible depuis le mois de juillet en France, la Saturn a amorcé son décollage. Le deuxième étage de la fusée est maintenant en orbite puisque Sega a revu le prix de sa console à ■ baisse et propose désormais Daytona USA en bundle. La guerre des bits entre Sega et Sony n'est pas terminée, d'autant que l'Ultra-64 veille... Que la force soit avec elles toutes! Saturn, 2 590 francs avec un jeu.



Animé "Street Fighter II"

Disponible depuis quelques mois déjà au Japon, Street Fighter II arrive enfin en version française. On retrouve tous les personnages qui ont fait le succès des jeux ainsi que la plupart de leurs coups spéciaux. Le dessin animé reste fidèle à l'esprit du jeu et la qualité des animations est de bonne facture.

Manga vidéo, 99 mn 129 francs.



Manga "Gunnm"

Une "pure" vision du futur avec ce manga aux dessins superbes et au scénario soigné. Découvrez Kuzutetsu, une gigantesque décharge rattachée à une cité flottante. Une sinistre ville où se côtoient et s'affrontent cyborgs, chasseurs de primes et criminels. Et puis, telle la rose sur le fumier, un ange cyborg, Gally, et le récit de sa "vie". Ce conte nippon et futuriste a su amener le Panda à militer pour l'émancipation de la femme. Chapeau! Ed. Glénat, 4 tomes, 40 francs le tome.

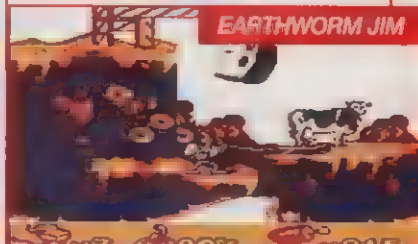


## Shopping De Noël

### ★ TOP!

ET MA GAME BOY, ALORS?

La portable de Nintendo n'a pas été oubliée, loin de là! C'est en gravissant l'Himalaya pieds nus, leur GB à la main, que notre équipe s'est entretenu sur le sujet entre deux lévitations. Il en résulte que Street Fighter II devrait vous en mettre plein les dents, qu'Earthworm Jim est toujours aussi délirant et très fidèle aux versions 16 bits et, enfin, que Donkey Kong Land satisfera tous les incondionnels du genre: Moi Tarzan, où est Jane?





## TÜP!

### POUR RÊVER SUR PLAYSTATION...

Un vote organisé par les testeurs de la rédaction, très concentrés après une conférence passionnante sur l'éveil transcendantal des pygmées de Papouasie, nous a permis d'élire les jeux les plus décoiffants de la Playstation. Je vous rassure: tout le monde s'est recoiffé. Nota: seuls les jeux en version officielle ont été retenus. Ainsi, Wipeout, Destruction Derby, Tekken, Ridge Racer et Mortal Kombat 3 constituent la logithèque de rêve.



### Vidéo "La Magie du Basket"

PolyGram Vidéo propose un coffret de deux K7 dédiées au basket. La première est un reportage sur les Harlem Globetrotters avec des extraits de leurs meilleurs matches. La seconde K7 retrace l'histoire du basket de son origine (1891) à nos jours (rencontrez Barkley, Jordan ou Kukoc), en passant par la Dream Team des J.O. de Barcelone. Plus de trois heures d'images d'archives, d'interviews et d'extraits de championnats du monde.

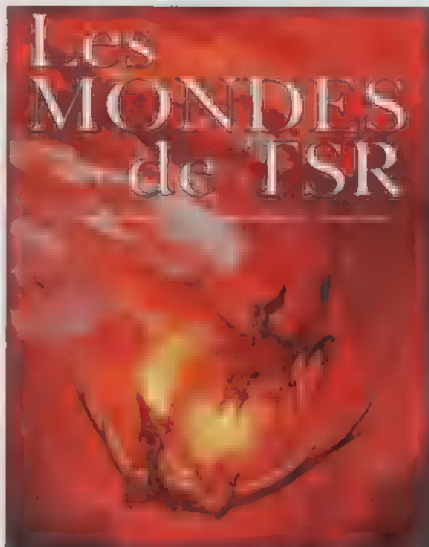
PolyGram Video, deux K7 de 180 mn, 190 francs environ.



### Livre "Les mondes de TSR"

La célèbre société éditrice de jeux de rôles (dont le mythique Dungeons & Dragons), vient de sortir un ouvrage contenant environ 180 illustrations des univers de ses jeux. Gamma World, Dark Sun, Dragonlance, Ravenloft font bien évidemment partie du lot. Un superbe recueil et une porte ouverte sur le fantastique ludique.

Ed. TSR, 198 francs.



### La cartouche de sauvegarde Saturn

Egalement appelée Back Up Memory, cette cartouche vous sera nécessaire si vous souhaitez sauvegarder scores, configurations du système ou toute partie de jeu d'aventure. Elle s'insère tout simplement dans le port prévu à cet effet sur le dessus de la console.

Sega, 349 francs.



### Livre "Le Talisman"

Deux maîtres de l'horreur, Stephen King et Peter Straub, ont conjugué leurs talents pour rédiger cette épopée gigantesque mettant en scène un garçon de 12 ans. Mêlant la SF à l'heroic-fantasy, l'histoire raconte le voyage du jeune Jack Sawyer dans deux mondes: l'Amérique et les Territoires, un univers parallèle, féérique et dangereux. Un chef-d'œuvre du fantastique porté aux nues par Elvira!

"Livre de poche" n° 7075, éd. Hachette, 1 076 pages, 48 francs.



### Le Tarot d'"Ambre"

Ou jeu de la Marelle. Il s'agit d'une version très originale du classique tarot divinatoire avec de belles cartes illustrées.

Livré avec une méthode de divination complète et une histoire troublante, le coffret est déjà un jeu à part entière. Mais ce tarot d'Ambre est par ailleurs un accessoire parfait pour le jeu de rôles du même nom - sans dés -, tiré de la série littéraire SF "Le Cycle des princes d'Ambre", de Roger Zelazny.

Descartes, 220 francs.



### Vidéo, la trilogie "Star Wars"

Disponible en version française ou en V.O. sous-titrée, le must absolu, la plus grande saga de l'histoire du cinéma de SF est de retour dans notre galaxie. Remasterisée avec de nouveaux Masters Digitaux THX - on s'en prend plein les oreilles -, voici une bonne occasion de se replonger dans cette fabuleuse aventure. Avant chacun des films, une interview inédite de George Lucas, créateur de la saga, vous est présentée. Que la V.O. soit avec vous!

20th Century Fox, trois opus, 133 francs la cassette de 125 mn environ.



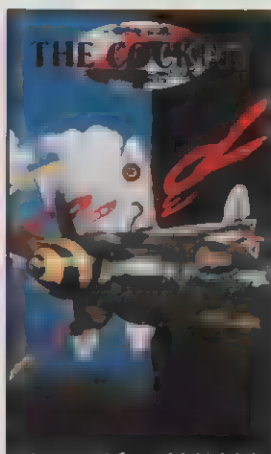




### Animé "The Cockpit"

Il était une fois un animé, "The Cockpit", issu de l'imagination fertile de l'auteur de "Captain Harlock" (alias Albator). Graphismes stylisés et magnifiques combats aériens sont au menu de cet O.A.V. sous-titré regroupant trois courtes histoires se déroulant pendant la Seconde Guerre mondiale. A la fin de chaque histoire, une interview d'un graphiste du DA. Selon le Panda, cet O.A.V. fait réfléchir sur la guerre et ses conséquences: il tourne intello, le bougre!

Kaze Animation, 139 francs.



### L'adaptateur universel Saturn

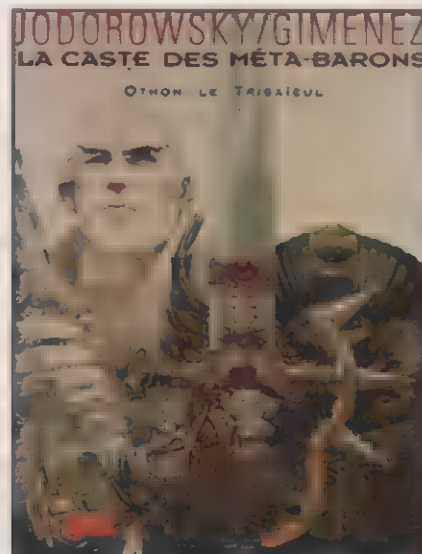
Pouvoir jouer avec des jeux venant directement des Etats-Unis ou du Japon sans avoir à bidouiller – et donc à perdre la garantie – de sa console (surtout si vous bidouillez comme je repasse), c'est ce que propose le Pro Universal Adapter. Il s'insère bêtement dans le port-cartouche de la console et, une fois le CD étranger installé dans le lecteur, il se charge normalement. Simple et efficace.

Datel, 350 francs.



### BD "La Caste des Méta-Barons"

C'est une série de BD qui conte les aventures du Méta-Baron, le plus grand de tous, le Méta-Guerrier! Au ■ des albums – trois tomes pour l'instant –, l'histoire de la caste des Méta-Barons nous est racontée par Tonto le fidèle robot – non dénué d'humour – du Méta-Guerrier actuel. Servi par le dessin magnifique de Jimenez et un scénario de Jodorowsky, cette saga futuriste et chevaleresque a emballé tous les bédéphiles de la redac'.



Ed. Les Humanoïdes associés, 3 tomes, 75 francs le tome.



### La Memory Card Playstation

Aboulez le flouze pour cet accessoire indispensable. Cette carte vous permettra de sauvegarder vos meilleurs scores dans certains jeux – frime et challenge au programme – et, surtout, votre progression dans les jeux d'aventure ou de plates-formes. Les amateurs comprendront...

Environ 150 francs.



### La carte vidéo MPEG Saturn

Si vous êtes un incondicional des salles obscures, de cinéma s'entend, ou tout simplement amateur de bons films, cette carte MPEG devrait vous satisfaire. Elle s'insère sans difficulté à l'arrière de la console, sur le port extension, et permet de lire

des films au format Video CD ou CD-I Digital Video avec la console. La touche finale: le Coca dans la main droite, les pop-corn dans la gauche.

1 200 francs.



### Jeu de société "Dune"

Un jeu d'intrigue et de conquête dans l'univers créé par Franck Herbert. Sur fond de lutte sans pitié entre divers peuplades hostiles avides de disposer de la fameuse Epice aux vertus extraordinaires, vous devrez faire vos preuves et prendre le pouvoir sur cette planète. Pour atteindre vos objectifs et dominer Dune, diplomatie, stratégie et bluff sont de rigueur! Un jeu de société très sympa pour 2 à 6 joueurs.

Descartes, 320 francs.



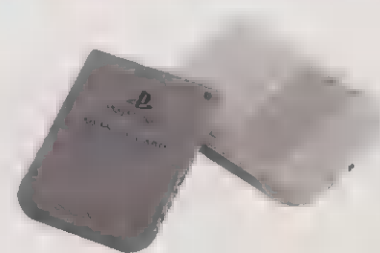
# Shopping De Noël



## TOP!

### POUR PLANER SUR SATURN...

A nouveau, les testeurs de la rédaction se sont réunis autour d'un feu de bois en fredonnant des chansons scout dans la salle de réunion afin de choisir les meilleurs jeux du moment sur la Saturn, et ce dans le recueillement le plus total. Tout comme sur la console de Sony, il ne s'agit là que de jeux officiels, donc pour la Saturn française. Ainsi, Virtua Fighter Remix, Daytona USA (vendu dorénavant avec la console), Shin Shinobi X, Bug et Victory Goal ont recueilli l'unanimité des suffrages.

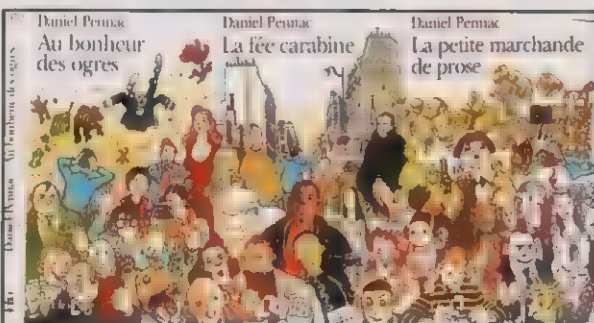




## TUP!

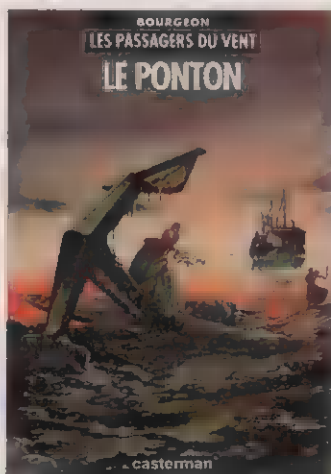
### LA SNIN S'EMBALLÉ

Non! Les 16 bits ne sont pas mortes, et vivent les 16 bits! Pour preuve, les sorties, entre autres, de Yoshi's Island, et bientôt de Donkey Kong 2 et Mario RPG. Après un séminaire dans l'abbaye de Corona, célèbre pour sa source, les testeurs au cœur pur, à défaut d'esprit clair, ont clamé, la face levée vers le ciel, les noms des meilleurs jeux sortis cette année sur Super Nintendo: Yoshi's Island, Killer Instinct, Mortal Kombat 3, Earthworm Jim 2, Doom, International Superstar Soccer Deluxe, Chrono Trigger (import américain) et Secret of Mana 2 (import japonais). La police n'est pas intervenu.



### Video "Forrest Gump"

Le film aux six oscars arrive en K7 vidéo, en VF et V.O. Ecoutez Forrest Gump raconter sa vie à qui veut l'entendre sur un banc d'arrêt de bus. Et quelle vie étrange et mouvementée! Il faut dire que Forrest a beau être "un peu lent d'esprit", sa pureté et son honnêteté lui feront vivre bien des aventures. Un film drôle et émouvant aux multiples effets spéciaux. CIC Vidéo, 136 min, 169 francs.



### BD "Les Passagers du vent"

Une histoire aux allures de conte de fées avec deux fillettes qui se ressemblent comme des jumelles et en profitent pour mystifier leur entourage... d'où des aventures incroyables dans la folie du XVIII<sup>e</sup> siècle. Le premier album date de 1979, et la série en compte cinq au total, et est régulièrement rééditée du fait de son succès largement mérité. L'auteur, François Bourgeon, est aussi connu pour sa trilogie des "Compagnons du crépuscule".

Casterman, 3 albums, 11 francs pièce.

### Jeu de rôles Thoan

Trois scénarios progressifs, soixante-dix créatures au bestiaire, vingt types de personnages, divers objets technologiques, une grande carte en couleurs à cinq étages composent ce livre de 432 pages. Inspiré de la fameuse saga littéraire des "Hommes Dieux" de Philip José Farmer, ce jeu vous invite à pénétrer le monde mythique des Faiseurs d'univers. Vous êtes des Terriens qui ont découvert les Portes menant à des mondes parallèles, et êtes traqués par les Thoans, maîtres des lieux. Le système de jeu est simple, rapide, réaliste et progressif!

Ed. Descartes, 295 francs.



### Livres la saga Malaussène

Dur boulot pour Benjamin Malaussène, bouc émissaire professionnel, que tenir le rôle de chef de famille en s'occupant de tous les enfants de sa mère, nés de pères différents... Sa mère disparaît tout temps avec un nouvel amant, sa sœur Thérèse est extralucide, son chien Julius épileptique, sa sœur Clara accumule les catastrophes, sa maîtresse est quelque peu casse-cou... Du polar loufoque plein d'amour et d'humour signé Pennac. Délire absolu! Edition Folio-Gallimard, 3 livres ("Au Bonheur des ogres", "La Fée Carabine" et "La Petite Marchande de prose"), entre 27,50 et 35 francs le volume.

## LES SPECIALISTES JAGUAR

- 06000 NICE DOCK GAMES
- 381 AVE DU GENERAL DE GAULLE
- 11000 CARCASSONNE ULTIMA
- 22 RUE AIME RAMOND
- 13006 MARSEILLE SEQUENCE NEWS
- 29 RUE D'ITALIE
- 13200 ARLES SEQUENCE NEWS
- 22 RUE DE 4 SEPTEMBRE
- 17300 ROCHFORD ULTIMA
- 127 BIS RUE LOUIS THIERS
- 18000 BOURGES
- 9 RUE D'AURON ULTIMA
- 41 RUE DE SARREBOURG DOCK GAMES
- 22000 SAINT BRIEUC SEQUENCE NEWS
- 53 RUE SAINT GUILLAUME
- 29100 QUIMPER SEQUENCE NEWS
- 2 RUE DU PREFET COLLIGNON
- 30000 NIMES ULTIMA
- 4 RUE DES GREFFES
- 31000 TOULOUSE
- 14 RUE DES TAMPONNIERES SCORE GAMES
- 11 RUE DES LOIS ULTIMA
- 33000 BORDEAUX ULTIMA
- 203 RUE SAINTE CATHERINE
- 35000 RENNES SEQUENCE NEWS
- 3 RUE DU Puits MAUGER
- 40100 DAX NEW GAMES
- 20 COURS GALLIENI
- 44014 NANTES SEQUENCE NEWS
- 21 PLACE VIARMES
- 45000 ORLEANS DOCK GAMES
- 103 RUE BANNIER
- 49000 ANGERS
- 52 RUE BAUDRIERE SEQUENCE NEWS
- 19 RUE SAINT JULIEN GAME OVER
- 49300 CHOLET SEQUENCE NEWS
- 11 RUE CLEMENCEAU
- 50000 CHERBOURG PLAYER
- GALERIE JEAN BART
- 54000 NANCY VIDEO GAMES
- GALERIES ST SEBASTIEN
- 56000 VANNES SEQUENCE NEWS
- 14 BIS RUE EMILE BURGALT
- 56100 LORIENT SEQUENCE NEWS
- 25 COURS DE LA BOVE
- 57000 METZ VIDEO GAMES
- CC SAINT JACQUES
- 59000 LILLE GAMES
- GRAND PLACE
- 60200 COMPIEGNE SCORE GAMES
- 37 COURS GUYNEMER
- 66000 PERPIGNAN ULTIMA
- 17 AVE GUYNEMER
- 75003 PARIS TECHNO SERVICE
- 44 RUE DU VERT BOIS
- 75005 PARIS SCORE GAMES
- 46 RUE DES FOSSES ST BERNARD
- 75005 PARIS SCORE GAMES
- 17 RUE DES ECOLES
- 75005 PARIS ULTIMA
- 73 BLD SAINT GERMAIN
- 75011 PARIS ULTIMA
- 5 BLD VOLTAIRE
- 75013 PARIS ULTIMA
- 57 AVE DES Gobelins
- 75016 PARIS SCORE GAMES
- 137 AVE VICTO HUGO
- 76003 ROUEN ULTIMA
- 103 RUE DU GL LECLERC
- 76600 LE HAVRE ULTIMA
- 95 BIS RUE FREDERIC BELLANGER
- 78000 VELIZY 2 GAME'S
- CENTRE COMMERCIAL
- 78001 PARLY 2 GAME'S
- CENTRE COMMERCIAL
- 78003 ST QUENTIN EN Y GAME'S
- ESPACE SAINT QUENTIN
- 78100 VERSAILLES SCORE GAMES
- 16 RUE DE LA PAROISSE
- 79000 NIORT DOCK GAMES
- GALERIE STE MARTHE
- 80000 AMIENS
- C. C. DU BEFFROI GAME'S
- 19 RUE DES JACOBINS SCORE GAMES
- 81100 CASTRES ULTIMA
- 6 RUE HENRI IV
- 85000 LA ROCHE/YON SEQUENCE NEWS
- CENTRE COMMERCIAL EMPIRE
- 86000 POITIERS
- 12 RUE GASTON HULIN SCORE GAMES
- 8 RUE DE L'EPERON ULTIMA
- 92160 ANTONY SCORE GAMES
- 25 AVE DE LA DIVISION LECLERC
- 92600 ASNIERES ULTIMA
- 95 AVE DE LA MARNE
- 93500 SAINT DENIS SCORE GAMES
- 6 PASSAGE DES ARBALETRIERS
- 94000 VINCENNES GAMES
- 28 AVE DU CHATEAU
- 95000 CERGY PONTOISE
- CC 3 FONTAINES 7 GRAND PLACE ULTIMA
- CC 3 FONTAINES GAMES
- 95100 PONTOISE NEW TECH CITY
- 16 PLACE NOTRE DAME

La plupart des magasins FNAC, et en particulier FNAC MICRO, TERNES, LILLE, MARSEILLE, MONTPELLIER, GRENOBLE.



la console  
+ 2 jeux  
DOOM et  
CYBERMORPH

1.290 F ttc\*

chez votre revendeur  
le plus proche  
(voir liste)

# JAGUAR

## DOOM SUR JAGUAR

plus puissant, plus terrifiant !



DOOM à la puissance 64 bit de JAGUAR, c'est une offre exceptionnelle qui vous fera entrer dans l'univers fantastique des jeux vidéo de la nouvelle génération.

### 64 bit LA PLUS PUISSANTE

La JAGUAR est aujourd'hui la seule console vidéo 64 bit. Cela veut dire plus de rapidité, plus de réalisme, plus de sensations dans le jeu vidéo.

### LA MEILLEURE VERSION

DOOM a été élu par la presse du monde entier comme le meilleur jeu, toutes machines confondues.

De plus la version JAGUAR a été reconnue par la presse américaine comme la meilleure de toutes.

### DOOM EN RESEAU

La version DOOM sur JAGUAR dispose d'une option qui permet de jouer en réseau. Une autre manière de jouer qui décuple l'intérêt du jeu.

### LES JEUX EN 64 bit

Il existe aujourd'hui des dizaines de grands jeux qui bénéficient de la technologie JAGUAR 64 bit et de nombreux sont à venir pour cette fin d'année (Rayman, Highlander, Fight for life, Primal Rage, ...).

### LE FUTUR EN 64 bit

La JAGUAR est un système multimédia évolutif ouvert sur le futur.

Lecteur de CD, connexion en réseau, jeu par Modem, casque de réalité virtuelle, sont autant de merveilleuses possibilités que JAGUAR offre déjà ou offrira prochainement.

ATARI





**Magasin  
Ultima Gobelins  
ouvert tous les  
dimanches en décembre  
de 14h à 18h**

**POUR TOUT ACHAT D'UNE  
SATURN  
NOUS REPRENONS  
VOTRE ANCIENNE  
CONSOLE (16 BITS)  
ET TOUS SES JEUX  
AU MEILLEUR PRIX**



**CONSOLE SATURN**  
VERSION FRANÇAISE



**2190 F**

seule

**JEUX**

• ALIEN TRILOGY	NC	• REVOLUTION X	399 F
• BUG	349 F	• ROAD KILL	399 F
• CYBER SPEEDWAY	399 F	• ROBOTICA	399 F
• DARK LEGEND	449 F	• SEGA RALLY Super prix !	NC
• DAYTONA USA	449 F	• SHINOBI	349 F
• DEADALUS	399 F	• STREET FIGHTER REMIX	269 F
• DIGITAL PINBALL	349 F	• STREET FIGHTER THE MOVIE	399 F
• FIFA 96	369 F	• THEME PARK	369 F
• FORMULA ONE	349 F	• THUNDERHAWK II	399 F
• GALE RACER	299 F	• VIRTUA CUP Super prix !	NC
• GEX	NC	• VICTORY GOAL	249 F
• GOLDEN AXE	449 F	• VIRTUA FIGHTER I	369 F
• GRAN CHASER	349 F	• VIRTUA FIGHTER II Super prix !	NC
• HI OCTANE	369 F	• VIRTUA FIGHTER REMIX	259 F
• LEGEND OF PINBALL	399 F	• VIRTUA HANG ON	NC
• MAGIC CARPET	369 F	• VITUA HYDILE	399 F
• MYST Super prix !	319 F	• VIRTUA RACING Super prix !	NC
• NBA JAM	399 F	• WING ARMS	349 F
• NHL HOCKEY 96	399 F	• WING COMMANDER 3	NC
• MORTAL COMBAT	399 F	• WORMS	NC
• NBA ACTION	NC	• WWF	369 F
• PANZER DRAGON	449 F		
• PARODIUS	449 F		
• PRIMAL RAGE	449 F		
• RAYMAN	299 F		

**ACCESSOIRES**

• ADAPTATEUR JEUX JAP/US	169 F
• CARTE MPGE	1190 F
• FILMS	TEL

**ADAPTATEUR UNIVERSEL 169 F**

**SEGA RALLY TEL**

**2590 F**

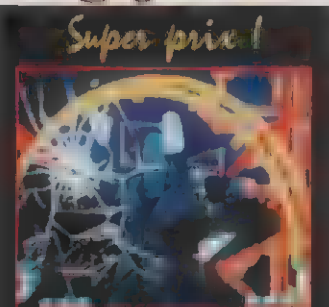
+ 1 jeu (DAYTONA)



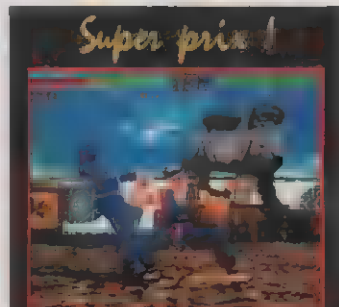
**MYST**



**RAYMAN**



**SUPER VIRTUA COP**

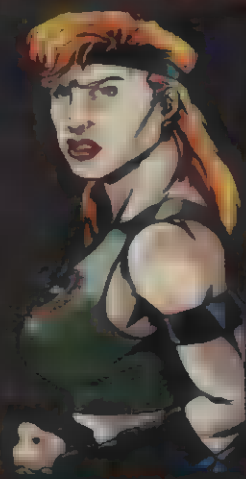


**VIRTUA FIGHTER II**



**VIRTUA RACING**

**MEGADRIE**



**399 F**

**FIFA 96**  
+ 2ème joypad  
**349 F MD / 399 F SNIN**

**EARTH JIM**

**599 F MD / 449 F SNIN**

• EARTHWORM JIM 2	399 F
• MICROMACHINE 96	349 F
• NHL 96	349 F
• NBA 96	349 F
• MORTAL KOMBAT III	449 F



**SUPER NINTENDO**

**499 F**

**INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER 399 F**  
**FIFA 96 399 F**

• DOOM	449 F	• MORTAL KOMBAT III	449 F
• DONKEY KONG II	499 F	• SECRET OF EVER MORE (US)	449 F
• EARTHWORM JIM II	449 F	• SUPER MARIO II	499 F
• KILLER INSTINCT	499 F		

**JAGUAR**

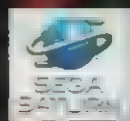
**JAGUAR 1290 F**  
+ CYBERMORPH DOOM

**JAGUAR CD**  
+ 4 CD **1290 F**





A QUOI BON AVOIR  
UNE BONNE CONSOLE



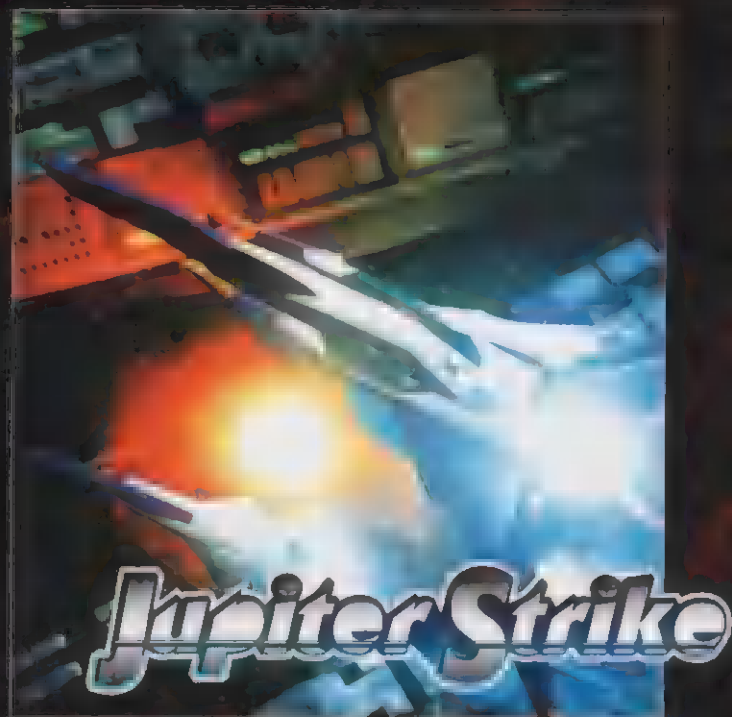
SI T'AS PAS



LES MEILLEURS JEUX?

**Akkaim**<sup>®</sup>  
entertainment s.a.





## Jupiter Strike.

L'invasion de la terre vient de commencer et sa destruction est imminente ! Aux commandes d'un vaisseau, le Jupiter Strike, vous allez participer à l'ultime bataille intergalactique.

Graphismes en 3D calculée, 8 niveaux d'action, 2 vues différentes et large panoplie d'armement.

Disponible sur



## NBA JAM T.E.

Retrouvez l'un des jeux d'arcade les plus populaires au monde. Joueurs lilliputiens, géants ou à grosse tête, slams, dunks, balles en feu, effets de zoom, hot-spots, power-ups... c'est le délire garanti !

Disponible sur



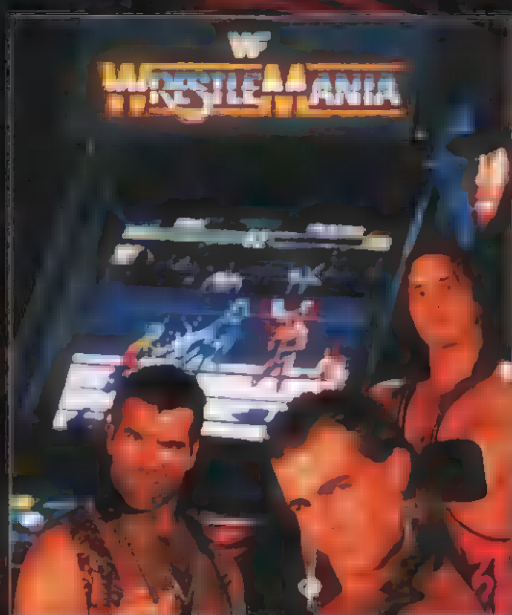
## Street Fighter : The movie.

Le premier jeu de la série à utiliser des graphismes entièrement digitalisés. 14 combattants, des coups spéciaux, des combos et des séquences vidéo inédites tirées du film avec JC Van Damme.

Disponible sur







## Wrestlemania.

Les mordus de baston vont s'en donner à cœur joie. Avec un nombre incroyable de mouvements, de coups spéciaux délirants et de combos, WWF Wrestlemania est sans conteste le jeu de catch le plus fou et le meilleur jamais réalisé.

Disponible sur



## Revolution X.

Un jeu de tir frénétique rythmé par les tubes du groupe Aerosmith. Libérez à coups de CD explosifs les membres du groupe Aerosmith qui ont été kidnappés par la Nation du Nouvel Ordre, une organisation dont l'objectif est d'asservir et contrôler la jeunesse.

Disponible sur



## Mortal Kombat II.

Le meilleur jeu de combat. Graphismes digitalisés, sprites énormes, fluidité hyper réaliste, effets sonores stupéfiants. Jamais l'arcade n'a été si proche !

Disponible sur



## Galactic Attack.

Bien plus qu'une guerre, c'est le combat pour la survie de l'humanité ! Pilotez votre vaisseau à travers le système solaire et les planètes hostiles. Evolvez dans des décors 3D époustouflants de finesse et de détails, et détruisez les milliers de vaisseaux qui vous attaquent de toutes parts.

Disponible sur

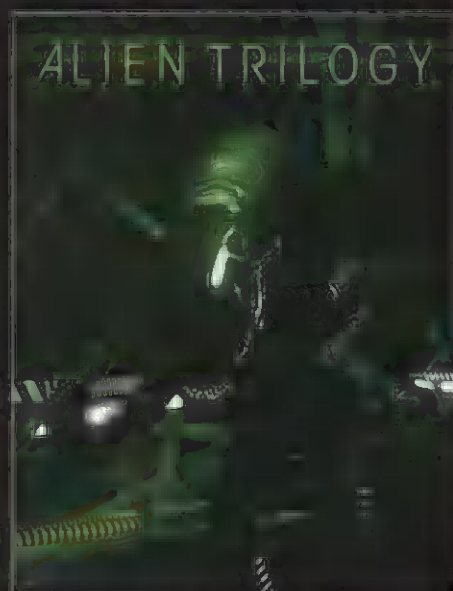




## Alien Trilogy.

Suivant la célèbre trilogie cinématographique, vous incarnerez le lieutenant Ripley III au travers de multiples niveaux vous devrez sauver votre peau et nettoyer la planète LV426. Après un long périple, dans ce jeu de tir et d'action en 3D, vous atteindrez la reine mère et seule sa destruction pourra mettre un terme à ce cauchemard.

Disponible sur



# et bientôt...



**D**

Vous êtes Laura, la fille de H. Richter, médecin et directeur du Memorial Hospital de Los Angeles, qui vient de plonger son établissement dans un bain de sang et de terreur. La police restée impuissante, vous pénétrerez dans l'hôpital pour découvrir ce qui a transformé votre père en un dément machiavélique.

Disponible sur



# Acclaim®

entertainment S.A.

INFOS, TRUCS, ASTUCES, CADEAUX SUR LE VOCAL AU 36 68 10 25\* ET LE 3615 ACCLAIM

Street Fighter: The Movie™ and Capcom are trademarks of Capcom Co., Ltd. © Capcom Co., Ltd. 1994, 1995. All rights reserved. Mortal Kombat II™ © 1993 Licensed from Midway® Manufacturing Company. All rights reserved. The NBA and individual NBA teams identifications used on or in this product are trademarks, copyrighted designs and other forms of intellectual property of NBA Properties, Inc. and its respective teams and may not be used, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. All rights reserved. Sub-licensed by Midway® Manufacturing Company. All rights reserved. © 1995 Warp! Inc. Revolution X™ Music is the weapon™ © 1994 Midway® Manufacturing Company. All rights reserved. © World Wrestling Federation, Wrestlemania and its logo are registered trademarks of Titan Sports, Inc. All distinctive character names and likenesses are trademarks of Titan Sports, Inc. © 1995 Titan Sports, Inc. All rights reserved. © 1993 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. © 1995 Toho America Corp. / Toho America Corp. Licensed by Toho Corp. / Toho America Corp.



# ULTIMA games

**Magasin  
Ultima Gobelins  
ouvert tous les  
dimanches en décembre  
de 14h à 18h**

**POUR TOUT ACHAT D'UNE  
PLAYSTATION  
NOUS REPRENONS  
VOTRE ANCIENNE  
CONSOLE (16 BITS)  
ET TOUS SES JEUX  
AU MEILLEUR PRIX DU MARCHÉ**



**CONSOLE SONY PLAYSTATION**  
VERSION FRANÇAISE



**2099 F**  
+ CD démo

JEUX			
• AIR COMBAT	349 F	• PRIMAL RAGE	399 F
• ALIEN, TRILOGY	369 F	• RAIDEN PROJECT	369 F
• ALONE IN THE DARK	NC	• RAPID RELOAD	349 F
• ASSAULT RIGS	349 F	• RAYMAN	299 F
• CASTLEVANIA	■	• REVOLUTION X	349 F
• CYBERSLED	349 F	• RIDGE RACER	369 F
• DARK STALKER	■	• ROAD RASH 3	369 F
• DESTRUCTION DERBY	369 F	• ROCK AND ROLL RACING 2	■
• DCSWORLD	369 F	• STARBLADE ALPHA	349 F
• DRAGON BALL Z	399 F	• STREET FIGHTER REAL	369 F
• DOOM	399 F	• STREET FIGHTER THE MOVIE	349 F
• EXTREME SPORTS	349 F	• TEKKEN	399 F
• FIFA ■	349 F	• THEME PARK	369 F
• GUNNER EVENS	349 F	• THUNDERKAWK II	NC
• GOAL STORM	399 F	• THO ■ DEN	369 F
• HI OCTANE	369 F	• VAMPIRE	399 F
• HYPER FORMATION SOCCER	369 F	• WING COMMANDER	369 F
• JUMPING FLASH	349 F	• WINNING ELEVEN	369 F
• KILEAK THE BLOOD	349 F	• WIPEOUT	369 F
• <b>LOADED</b>	<b>299 F</b>	• WORMS	399 F
• MAGIC CARPET	399 F	• WWF	369 F
• MORTAL KOMBAT 3	399 F	• ZERO DIVIDE	349 F
• NBA JAM TE	349 F	• 3D LEMMINGS	369 F
• NHL ■	349 F		
• PANZER GENERAL	369 F		
• PARODIUS	369 F		
• PHILOSOMA	369 F		
• POWER SERVE	369 F		

ACCESSOIRES		
MEMORY CARD	169 F	
CONTROL PAD	149 F	
CABLE LIASON CONSOLE	169 F	
CABLE PERITEL	249 F	
ADAPTEUR UNIVERSAL	199 F	

### ACCESSOIRES

MEMORY CARD	169 F
CONTROL PAD	149 F
CABLE LIASON CONSOLE	169 F
CABLE PERITEL	249 F
ADAPTEUR UNIVERSAL	199 F



DOOM



RAYMAN



LOADED



MORTAL KOMBAT 3



TEKKEN



FIFA



DRAGON BALL Z



RIDGE RACER



DESTRUCTION DERBY

... PAR COURRIER ...  
... PAR TELEPHONE ...  
... PAR FAX ...  
**A ULTIMA  
VPC**  
BP 04 - 94801 VILLENUF CEDEX  
TEL : (1) 46 70 44 00  
FAX : (1) 43 38 11 86

MINITEL  
CONNECTEZ-VOUS !!!  
3615  
ULTIMA  
GAMES  
PRIX MINIMUMS  
VPC

COMMANDEZ PAR CORRESPONDANCE

<b>Paris/Gobelins</b> 57, avenue des Gobelins - 75013	47-07 33 00
<b>Paris/République</b> 5, Bd Voltaire - 75011 - Fax : 43 38 11 86	43-38 96 31
<b>Paris/St Germain des Près</b> 73, Bd St Germain - 75005	43-64 50 00
<b>Paris/Turin</b> 21, rue de Turin - 75008	42-94 97 14
<b>Asnières</b> 95, avenue de la Marne - 92600	47-91 49 47
<b>Cergy Pontoise</b> Centre commercial 3 Fontaines 7, Grand Place - 95000	30-31 25 25
<b>Aix en Provence</b> Résidence Sextius 2 bd Victor Co 13090	42-93 18 93
<b>Bastia</b> 2, rue de la Miséricorde 20200	95-31 68 70
<b>Bayonne</b> 11, rue du Port de Castels - 64100	59-46 13 38
<b>Bordeaux</b> 303, rue St Catherine 33000	56-92 85 11
<b>Brive</b> 29, rue de la République - 19100	55-17 18 00
<b>Brunoy</b> 18, rue Pasteur - 91800	69-39 55 82
<b>Carcassonne</b> 22, rue Aimée ramond - 31000	68-47 49 74
<b>Castres</b> 6, rue Henri IV 81100	63-59 28 03
<b>Limoges</b> avenue Garibaldi - 87000	55-10 97 97
<b>Le Havre</b> 95, bis rue Frédéric Bellanger - 76600	35-19 00 82
<b>Lezennes</b> 5, rue Antoine - 57600	47-59 28 20
<b>Lyon</b> 32, rue Ney - 69006	72-74 46 39
<b>Nîmes</b> 4, rue des Greffiers - 30000	66-76 16 16
<b>Nice</b> bd Gambetta - 06000	93-82 52 52
<b>Perpignan</b> 17, av. Guyanmer - 66000	68-50 89 50
<b>Poitiers</b> 8, rue de l'Eperon - 86000	49-41 77 45
<b>Reims</b> 127 bis, rue Louis Thiers - 51300	46-99 81 25
<b>Rouen</b> 103, rue du Général Leclerc - 76000	35-98 38 99
<b>Rodez</b> 4, avenue Victor Hugo - 12000	65-68 41 79
<b>Toulouse</b> 11, rue des Lois - 31000	61-12 33 34
<b>Tort de France</b> Centre Commercial Le Trideni	Tel : 19 596 75 75 10

SEULE COMMANDE à remplir uniquement si ULTIMA VPC n'est pas utilisée. Tél : (1) 46 70 44 00 - Fax : (1) 43 38 11 86

Nom ..... Prénom .....

Adresse complète .....

Tel (obligatoire) .....

PRODUIT	PRIX	MONTANT	PORT MATÉRIEL 60 F - LOGICIEL 25 F
			<input type="checkbox"/> CHÈQUE <input type="checkbox"/> CONTRE REMBOURSEMENT 30 F
			<input type="checkbox"/> CARTE BLEUE
			DATE D'EXP
			DATE
			SIGNATURE
FRAIS D'ENVOI			

CONSULE + 12 795



## REVIEW

### J'AI VU LA POULE!

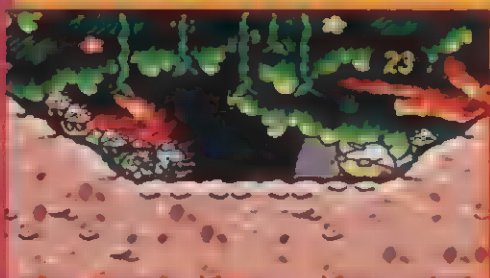
Le cycle de la vie revu façon Mario: les ennemis gobés redeviennent des œufs, et on rencontre parfois des poules pacifiques suivies de leurs poussins! Tout comme les œufs, les poussins ont leurs spécificités.



Si la majorité des œufs sont verts et servent avant tout à dégommer ou à faire des ricochets pour gagner des étoiles, certains œufs de couleur peuvent garnir la réserve et rapporter des objets en atteignant leur cible. Les œufs jaunes font gagner des pièces, les rouges rapportent automatiquement deux étoiles et les clignotants une pièce rouge.



A gros ennemi, gros œuf! Idéal pour dégommer une rangée de bestioles encombrantes.



Un saut pour séparer le petit de sa mère et hop! le poussin vous suit. Comme un petit boomerang, il frappe les ennemis proches et ramène les bonus. S'il ricoche, vous le perdez.



Ce rocher de puissance décime tous les ennemis à l'écran. L'occasion d'empocher des étoiles.



### FAUT Y PENSER!

Pas mal de casse-tête vont faire bouillir votre cerveau pour que vous puissiez terminer les niveaux à 100%. Les ruses sont démoniaques, il faut penser à tout: détruire tout ce qui peut l'être, atteindre les endroits les plus inaccessibles, réussir les ricochets d'œufs les plus précis... vous allez en baver! Pour mieux débiter l'aventure, voici quelques trucs au hasard des mondes.



Il manque quatre pièces rouges au niveau 1/7. Sautez sur le tronc juste avant la fin: un trampoline tombe du ciel. Une pierre, un haricot magique et des pièces vous attendent en haut...

Lancez un ennemi ou un œuf dans cette fleur ouverte et elle vous donnera quelques étoiles.



## SUPER MARIO W

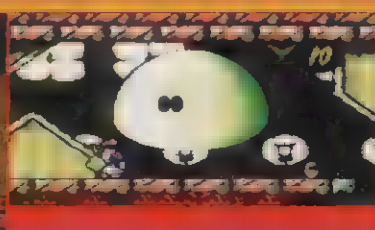
# YOSHI'S

Le cycle de la vie revu façon Mario: les ennemis gobés redeviennent des œufs, et on rencontre parfois des poules pacifiques suivies de leurs poussins! Tout comme les œufs, les poussins ont leurs spécificités.

Dure mission pour les Yoshis que d'amener Mario à bon port sain et sauf! Il faut dire que le jeu est long (6 mondes de 10 niveaux chacun dont 2 secrets) et regorge de difficultés techniques et de passages secrets. Mais ces Yoshis-dinos ont l'avantage d'avaler les ennemis avec leur langue et de les recracher pour attaquer... Encore mieux, ils peuvent les gouter et les transformer en œuf, qui servent alors de projectiles dirigeables grâce à un viseur. Les différents œufs (voir encadré "J'ai vu la poule!") permettent au Yoshi d'atteindre les objets ou ennemis en hauteur, de détruire murs et blocs et, surtout, d'effectuer des ricochets dans les situations plus délicates. Outre ses armes tachetées et ses transformations (voir encadré "Chéri, j'ai transformé le Yoshi!"), Yoshi peut aussi user de son attaque rodéo pour enfoncer des barrières et désarçonner quelques ennemis, ou même voler quelques instants pour peu qu'il soit en hauteur et ait pris quelque élan. Quant à Mario, il lui est possible de devenir un bébé drôlement costaud grâce à des étoiles spéciales. Il se met alors à foncer

### GROS ET BEAUX

Deux boss par monde vous feront une démonstration magistrale des capacités du Super FX2. Au début simples Koopa ou petits fantômes, les boss grossissent démesurément sous vos yeux. Dotés d'une bonne animation, ces boss procurent régulièrement des ennemis à gouter afin que le Yoshi puisse combattre. Mais certains sont plus rusés que d'autres...





# ISLAND

**AVIS**

*quelle question! oui!*



Retranchée dans mon antre, ma fidèle Nini à mes côtés, j'ai pu enfin jouer paisiblement à Yoshi's Island... Personne pour me dire "file le pad" toutes les deux secondes ou me saouler de conseils augmentant ma panique dans les passages critiques! Cela dit, les talents de Spy et de Niiico m'ont souvent aidée... C'est qu'il est génial, ce jeu, même si diriger un Yoshi s'avère plus difficile que manier un Mario adulte. Ce nouvel épisode des aventures du petit moustachu bénéficie de graphismes très soignés tirant parti d'effets de 3D dont la SNIN peut être fière. Les ennemis sont marrants et les décors regorgent de passages secrets et techniques, sans oublier les nombreux jeux-bonus... Bref, il s'agit du jeu de plates-formes dont les fans ne pourront se passer pour l'hiver.

comme un dératé (voir encadré "Mario costaud"). Autant de talents indispensables pour terminer tous les niveaux à 100% et ouvrir les très difficiles niveaux secrets... La quête est rude, bien qu'il n'y ait aucun timing, car il faut terminer chaque niveau avec 30 étoiles, 20 pièces rouges et 5 fleurs pour mériter ces 100%... Et il manque toujours quelques pièces et fleurs bien cachées, sans parler des étoiles dont le nombre diminue dès qu'un ennemi touche Mario... et ce, jusqu'à ce que son Yoshi le récupère dans sa bulle. Les paysages de l'île entraînent nos compagnons d'un monde de lave à un univers de glace, de la jungle à la mer, vers une difficulté toujours plus élevée. De nombreux éléments du décor apparaissent en 3D avec des rotations, des déformations, des grossissements de sprites impressionnants dus au Super FX2, un puissant coprocesseur qui fait de cette cartouche 16 bits un jeu exceptionnel. Si les phases de plates-formes "à la Mario" composent la majeure partie du jeu, l'action est souvent renouvelée grâce aux nombreux petits jeux-bonus (voir encadré "Jeux-bonus, tout bénéf!") qui s'offrent au détour et à la fin des niveaux. Au milieu d'un niveau, on accède à ces menus divertissements grâce à une clef (dénichée dans un pot de fleur, par exemple), et on retrouve des jeux différents dans les niveaux-bonus de fin de stage. Il existe en outre des zones-bonus enrichissantes cachées dans les niveaux. En fait de surprises, ce jeu vous comblera.



*Brave toutou qui vous porte sur son dos! Mais les niveaux secrets à scrolling forcé sont vraiment durs!*

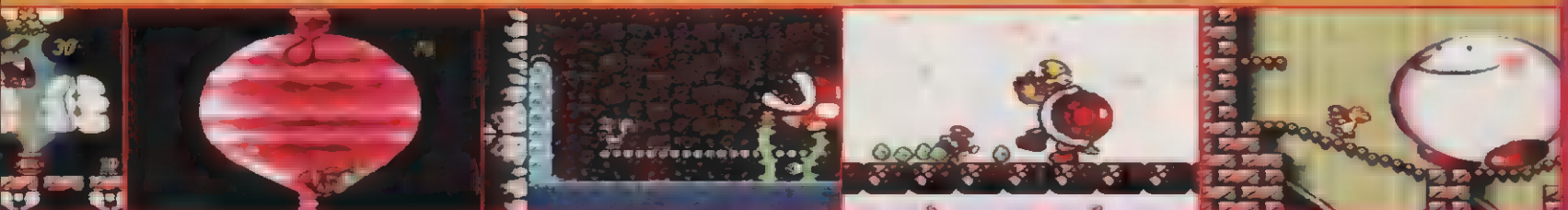


L'attaque rodéo ouvre de nombreux passages et libère moult bonus.

**★ FAUT Y PENSER!**



Niveau 2/5: profitez d'un tremplin pour sauter sur la tête du squatteur de nuages. Prenez sa place et allez en haut à gauche. Un nuage ailé va apparaître et donnera accès à quatre Warp Zones dans le niveau.

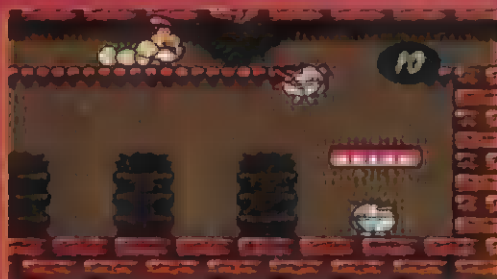




## REVIEW



**FAUT Y PENSER!**



C'est le moment de s'enrichir en détruisant le plafond fêlé dans l'antre du premier boss. N'oubliez pas non plus que des ricochets réussis sur les ennemis rapportent quelques étoiles.



### CHÉRI, J'AI TRANSFORMÉ LE YOSHI!

Parfois le Yoshi trouvera une icône de transformation lui permettant de progresser dans le niveau ou d'attraper certains bonus. Le timing de ces mutations est serré, mais certaines icônes réapparaissent à volonté.



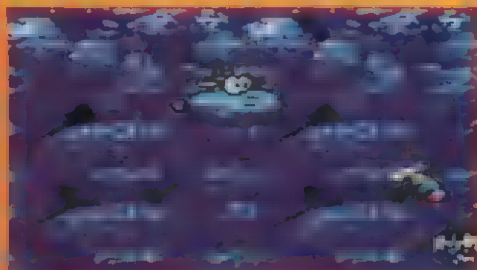
Un petit train et ses circuits.



Une voiture qui peut s'élever pour éviter les obstacles.



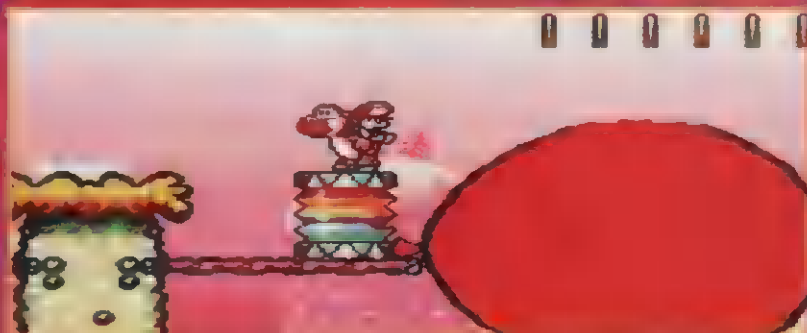
Un char à taupe capable de se frayer un chemin dans les passages étroits.



Un sous-marin lanceur de torpilles.



Un hélico moyennement maniable.



Gonflez ce ballon et volez régulièrement au-dessus de lui pour qu'il ne se dégonfle pas trop vite.



Ces drôles de boules de coton déforment l'écran et toutes les plates-formes qui composent le niveau si vous les touchez. Faites gaffe!



Une carte de monde à la Mario!



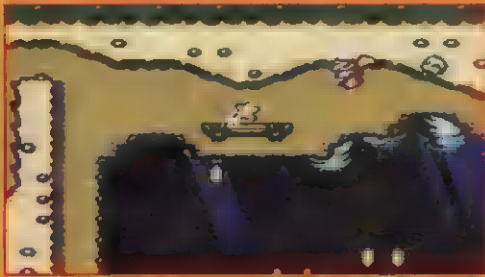
Le sous-écran indique votre pourcentage de réussite.



## REVIEW

### MARIO COSTAUD

En touchant certaines étoiles, le bébé Mario devient invincible durant quelques instants. Il peut alors en profiter pour...



... foncer sur toutes les parois...



... et planer pour attraper les pièces.



Un bébé tombe sur son dos.

### ★ FAUT Y PENSER!



Avalez cette flèche, elle vous servira tout au long du niveau 4/6 comme moyen de déplacement. Si vous tirez dessus, elle change de direction.

### BONNE A TOUTES LES SAISONS

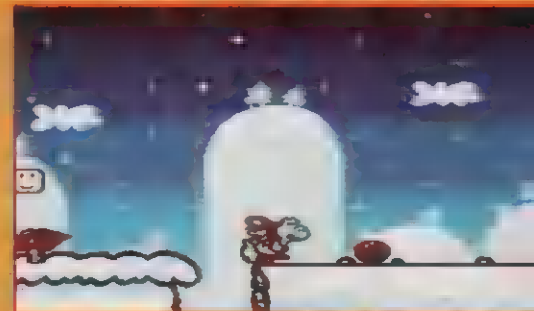
Accaparée par les singes, surplombant un arbre, accrochée au plafond ou tout bonnement posée sur le sol, la pastèque attend que Yoshi l'avale pour lui permettre de cracher des pépins destructeurs sur ses ennemis.



Verte et rose, la pastèque la plus courante servira à détruire les murs de sable, assommer les ennemis et toucher des bonus inaccessibles.



Rien de tel qu'une grosse pastèque d'un bleu irisé pour glacer sur place les ennemis les plus coriaces et acariâtres. Efficace!



Grâce à la pastèque rouge, Dragon Yoshi fait un tabac dans le monde de glace, car elle fait tout fondre en un clin d'œil.

### AVIS

yoshouizzzz!



NIICO

Inutile de s'étendre en long et en large sur Super Mario World 2: le jeu est absolument génial. Les graphismes ont été entièrement retravaillés et, s'ils sont surprenants en tout début de partie, on les appréciera très rapidement au fur et à mesure du jeu pour finalement en devenir accro. Grâce au Super FX2, on a droit de temps à autre à des déformations de sprites et de décors du plus bel effet, comme par exemple celles du boss de fin du cinquième

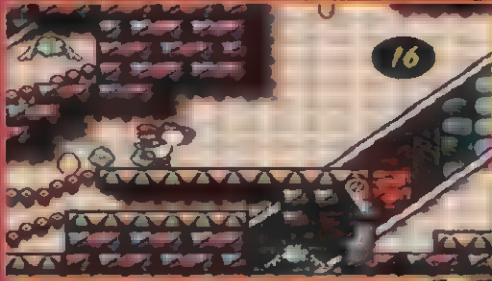
monde... Les idées nouvelles pullulent tout comme les passages secrets, toujours plus nombreux. Que les pros du paddle et des jeux de plates-formes se rassurent: si l'on peut terminer très rapidement le jeu, des semaines et des semaines de recherche seront nécessaires pour arriver au bout de chaque niveau à 100%. Devant une telle qualité, je n'ose imaginer ce que sera le prochain Mario sur la Nintendo 64!



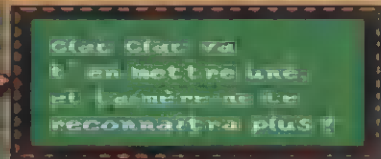
Un parcours de santé pour nos deux skieurs qui s'envolent au-dessus des rochers.



## ★ FAUT Y PENSER!



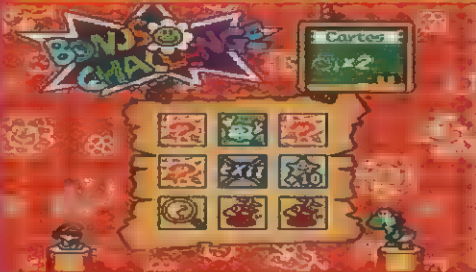
La fatigue aidant, on peut chercher longtemps comment atteindre la porte du niveau 4/8... Une carapace lancée sur le point d'interrogation fera apparaître un escalier salvateur.



Tous les textes du jeu - et ils sont nombreux - sont en français.

## JEUX-BONUS, TOUT BENEF!

Derrière les portes fermées à clef et à la fin des niveaux, l'équipe s'adonne à de multiples jeux-bonus pour gagner des objets spéciaux qui s'emmagentinent dans le sous-écran. Vous pourrez jouer entre autres à...



... retourner les bonnes cartes et non pas celle représentant l'infâme Kamek, sinon vous perdez tout!



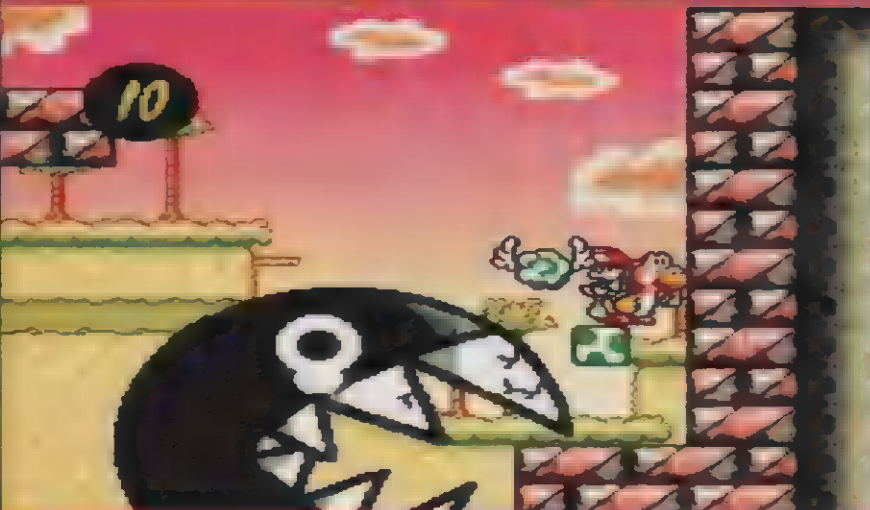
Un petit jackpot.



Un lancer de ballon plutôt coton.



Une baston à coups de pépin de pastèque.



Il a voulu vous croquer tout au long du niveau mais, là, il s'est cassé les dents!

# REVIEW



**EDITEUR: NINTENDO**  
**DISTRIBUTEUR: NINTENDO**  
**DISPONIBILITÉ: OUI**  
**PRIX: E**

**PLATES-FORMES**  
**1 JOUEUR**  
**CONTRÔLE: PARFAIT**  
**DIFFICULTÉ: VARIABLE**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3**  
**CONTINUES: INFINIS**  
**SAUVEGARDE: OUI**

**PRESENTATION 88%**

Flash-back sur l'enfance de Mario et Luigi... Une intro sympa, et une notice claire et détaillée.

**GRAPHISMES 96%**

Fournis, dans un style crayonné et pastel. Effets de 3D à gogo. Peuvent sembler parfois fouillis...

**ANIMATION 98%**

Actions fluides et variées. Le Super FX2 permet tout, ou presque... De très rares bugs.

**MUSIQUE 88%**

Le style Mario, sympa et rythmée, mais un tantinet agaçante à la longue...

**BRUITAGES 95%**

Fort nombreux et particulièrement bien rendus: de l'excellent boulot.

**DUREE DE VIE 98%**

Si le jeu peut être achevé en quelques heures, atteindre les 100% partout relève de l'exploit.

**JOUABILITE 97%**

Extrême précision de rigueur. Heureusement, l'animation est à la hauteur pour nous aider.

**INTERET 99%**

Dans son style unique, ce nouveau Mario dépasse nos espérances! Le jeu de plates-formes à offrir à votre SNIN pour Noël!







## PREPAREZ-VOUS...

Outre la concentration et une connaissance approfondie du circuit, il va vous falloir effectuer les réglages de votre véhicule: inclinaison de l'aileron arrière ou de la moustache, choix des pneumatiques (Long Life ou High Grip) et quantité de carburant dont vous pensez avoir besoin. De ces indispensables mises au point dépendra votre victoire.



Une faible inclinaison des volets avant et arrière vous permettra de gagner quelques km/h dans les lignes droites.



Etablissez une stratégie intelligente. Si vous avez des pneus à faible durée de vie, vous allez devoir passer au stand rapidement. Prenez donc moins d'essence...

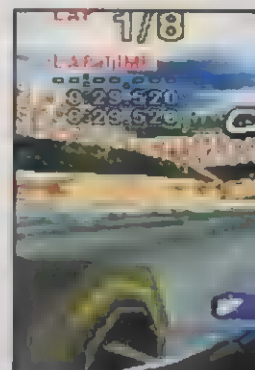


Ces réglages sont aussi esthétiques qu'indispensables. Mieux vaut perdre de petites secondes ici que de longues sur le terrain.

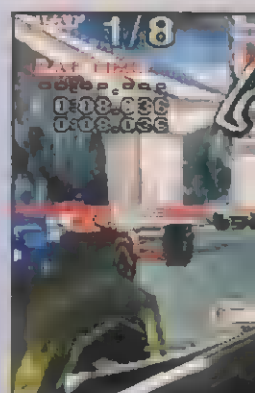
# F1 LIVE INFORMATION

Après Daytona USA, et en attendant Virtua Racing Deluxe, voici une nouvelle simulation de F1 sortie tout droit de chez Sega Sports.

Cinq concurrents principaux – et sélectionnables – se disputent le titre de champion du monde: Alesi, Schumacher, Hakkinen, Hill et Katayama. Leurs écuries et les caractéristiques de leurs bolides ont été respectées. Ces cinq concurrents, parmi lesquels vous aurez sélectionné votre pilote, vont pouvoir concourir en compagnie de dix-huit pilotes inconnus, sur six circuits différents. Parmi ceux-ci, trois circuits sont réels (Suzuka, Hockenheim et Monaco), les trois derniers ayant été créés par Sega (Novice, Advanced et Expert). Vous pourrez également participer à trois modes de jeu distincts: le Grand Prix (où seuls les trois circuits réels sont disponibles), le mode Original (où les six circuits sont sélectionnables), et le Time Attack (dans lequel vous devrez réaliser les meilleurs temps). Malheureusement, dans le mode Grand Prix, il n'y a pas de suivi entre les trois circuits: que vous finissiez un circuit en première position n'influera en rien sur la suite des événements, car vous reviendrez toujours à l'écran de présentation. Aucun système de points de championnat n'est non plus à l'appel. Néanmoins, le seul plaisir de concourir et de bien structurer sa course fera oublier ces menus défauts.



Avec la boîte de vitesse automatique, votre bolide rétrogradera seul lors des virages dangereux. Vous n'avez qu'à tourner et freiner de temps en temps.



## AVIS

oui, mais...



## SPY

Dans la droite ligne d'un bon vieux Monaco GP, F1 Live Information risque de passionner nombre d'accros de F1. Toutefois, quelques petits défauts apparaissent ici et là, et l'on se sent parfois lésé. Les développeurs de Sega Sports ont conçu un mélange de genres (arcade et simulation) qui, sans être désagréable, laisse l'impression que le jeu n'est pas abouti. Pas de rétroviseurs – alors que vous pouvez voir la course dans une fenêtre en haut à droite –, le pilote n'a ni bras ni volant, les décors ne sont pas transcendants – même si le tracé des courses est scrupuleusement respecté – et le mode Grand Prix est bizarrement foutu. De petits détails qui ne passent malheureusement pas inaperçus.

Mais tout n'est pas si négatif: les commentaires en japonais sont amusants, les six circuits sont variés et le fait de devoir bien préparer sa course en fonction du choix des pneus, de la quantité de fuel, etc. font que l'on reste scotché à l'écran des heures durant...



L'actuel champion du monde est l'un des cinq pilotes sélectionnables. Les écuries sont respectées.



# ITION



Vue depuis le cockpit ou vue externe, à vous de choisir. Cela ne changera rien à la profondeur de champ, très moyennement rendue.



Pas de tour d'essai avant les départs, mais un chaos remarqué que la fenêtre en haut à gauche se fait un plaisir de vous retranscrire.



Le circuit Sega est basé sur le même principe que celui de Ridge Racer. Certaines parties s'ouvrent selon le niveau de difficulté choisi. Au passage, si vos pneus fument, pensez à les changer...



Une fois que vous aurez remporté la première place, vous devrez vous taper le tour d'honneur du vainqueur sans pouvoir le zapper. Qui a dit mal fichu?

## AVIS

oui, mais...



## NIIICO

F1 Live Information est plus porte sur l'arcade que sur la simulation pure et dure: quand on heurte un concurrent ou les barrières de sécurité, la voiture n'est jamais endommagée et il faut vraiment vouloir faire un tête-à-queue. On aurait aimé voir, comme dans Daytona USA, sa voiture se déformer au fil des chocs. Heureusement pour les vrais joueurs, un arrêt au stand est possible afin de se ravitailler en essence ou pour changer ses pneus. On regrettera par ailleurs la mauvaise qualité de certains décors ou des détails de la voiture (les roues sont octogonales!) et de la vision du circuit (vous voyez les virages au dernier moment). F1 Live Information est néanmoins un jeu agréable et sympa.



Les arrêts au stand vous permettront de changer de pneus et de faire le plein. Ne les négligez pas, mais tâchez de ne pas en abuser non plus...

# SATURN REVIEW



ÉDITEUR: SEGA SPORTS  
DISTRIBUTEUR: IMPORT  
DISPONIBILITÉ: OUI (OFFICIEL JANVIER)  
PREX: E

**SIMULATION DE FORMULE 1**  
**1 JOUEUR**  
**CONTRÔLE: PARFAIT**  
**DIFFICULTÉ: TOUT JOUEUR**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3**  
**CONTINUES: -**

## PRESENTATION

85%

Séquence cinématique en 3D et notice très informative. On ne peut pas zapper le Replay final.

## GRAPHISMES

87%

Non, ce n'est pas de la haute définition, mais c'est honorable même si cela paraît très pixélisé.

## ANIMATION

80%

Décors clippés, avec parfois l'impression de faire du sur-place alors que vous êtes à 330 km/h.

## MUSIQUE

82%

Un thème lors de l'intro, et un pour les Winning Run. Rien pendant la course, simulation oblige.

## BRUITAGES

90%

Ceux du moteur sont bien rendus, et les commentaires en japonais ont l'air bien adaptés.

## DURÉE DE VIE

93%

Six circuits différents qui, si vous aimez, vous retiendront longtemps devant votre écran.

## JOUABILITÉ

90%

Au pad ou au volant, à vous de choisir. Dans les deux cas, les sensations sont bonnes et réalistes.

## INTERET

87%

Sans surpasser Daytona, F1 Live Information est un jeu complet et amusant.



## REVIEW

# NBA GIVE 'N GO



Le compteur en haut à gauche de l'écran est déterminant lors des tirs au panier. La barre verticale indique la puissance du tir et la barre horizontale sa direction.

## AVIS

**oui!**



**SPY**

Non! Il est hors de question que je le donne... NBA Give'n Go n'est pas le jeu du siècle, mais il est fichtrement bon. En fait, vous ne manquerez pas d'être surpris – comme tout le monde ici – par son environnement visuel complètement fou, qui donne l'impression d'avoir affaire à un jeu tout droit sorti d'une 32 bits. Les sprites sont colossaux, même si quelques bugs subsistent lors des zooms, on se marre en voyant un des joueurs de taille d'une miniature au milieu de brutes énormes luisantes de sueur... En fait, il n'y a que deux choses qui me chiffonnent dans ce jeu: sa relative lenteur et la répétitivité imposée par le principe. Les matchs sont toujours un peu les mêmes et une fois que l'on a vu le smash de chacun de ses joueurs, on a quasiment tout vu. Commence alors à s'installer une routine, pas désagréable au demeurant, que seul le jeu à plusieurs pourra briser. NBA Give'n Go a l'avantage d'être sensationnel et spectaculaire – au sens strict –, et est davantage axé sur l'arcade que sur la simulation. Si vous préférez la simulation pure et dure, tournez-vous vers NBA Live 96 d'Electronic Arts.



Par une pression du bouton, vous sélectionnez le joueur auquel vous souhaitez passer la balle.

Même si le jeu n'est pas parfait, il est très amusant. Les sprites sont gigantesques, à en faire pâlir un certain Slam'n Jam sur 3DO. Les affrontements seront commentés par un spécialiste avide de formules à rallonges et de cris

ici, pas de mouvements de caméra intpestifs ni même de vue de trois quart – si prisée par les concepteurs –, juste une caméra positionnée derrière un panier qui se déplace en fonction de l'avancée des joueurs. Une première pour un jeu de basket sur Super Nintendo, d'autant que les sprites sont gigantesques, à en faire pâlir un certain Slam'n Jam sur 3DO. Les affrontements seront commentés par un spécialiste avide de formules à rallonges et de cris

d'euphorie. Un véritable bonheur et une mise en condition idéale. Pour ce qui est de la structure du jeu, on constate que le côté simulation n'a pas été oublié: vous pourrez vous adonner aux changements de joueurs, à l'annulation de certaines fautes, ou à leur activation. Il vous sera possible de revivre les Playoffs de l'année passée, de vous adonner à la douce lecture des statistiques, etc. Et, pour la première fois dans un jeu de basket, un bouton de votre tant aimé pad est consacré à l'exécution du "Alley Oop". Attendez qu'un des joueurs soit positionné dans la raquette et appuyez sur le bouton pour une petite surprise...

Voilà ce qui risque de vous arriver si vous tentez de réaliser un Alley Oop avec des joueurs marqués au corps.



## QUATRE MODES POUR VOUS SERVIR

NBA Give'n Go propose quatre modes de jeu distincts: l'Arcade, l'Exhibition, le mode Saison ou les Playoffs (vous avez ici le tableau des Playoffs). Seul le mode Exhibition vous permettra de choisir parmi les trente et une équipes disponibles, les autres modes vous proposant de choisir des équipes parmi une unique division. Quant aux passwords qui permettent de reprendre votre évolution, ils sont, comme à l'accoutumée, hyper complexes...





## DES PANIERS ET DES HOMMES...

Pendant les matchs, vous ne pourrez faire de pause. Profitez donc pleinement des quart-temps et des quelques Replays qui s'actionneront automatiquement aux moments opportuns. Voici quelques morceaux choisis...



En bon joueur que vous êtes, vous donnerez la balle à votre meilleur tireur à trois points lorsqu'il s'agit de remonter la pente rapidement. Pour savoir qui est ce meilleur tireur, jetez un œil aux statistiques...



En mode Exhibition, vous pourrez sélectionner les deux équipes les plus fortes de toute NBA: les Shooting Stars (avec Pippen, Malone, Robinson...) ou les Supremes, avec Olajuwon, ici en pleine action.



Vous remarquerez que la stature ainsi que les traits physiques caractéristiques des vrais joueurs ont été conservés. "Here comes Hardaway..."



Kareem Abdul Jabar, des Lakers, a été l'instigateur du sky-hoop, ou bras roulé. Lors de vos smashes, chaque joueur pourra en réaliser si vous appuyez une seconde fois sur le bouton de smash. Mais il vaut parfois mieux placer des Power Dunk, comme sur la photo...



Les présentations des matchs sont très sympa, avec commentaires à l'appui.

TEAM STATISTICS					
SUNS			NUGGETS		
7/11	1/3	7/15	17/17	0/7	0/1
1/3	0/1	0/0	0/0	0/0	0/0
0	0	0	0	0	0
2	2	2	2	2	2
SUNS	17	22	22	22	37
NUGGETS	14	6	10	10	40

A chaque quart-temps, les statistiques vous permettront de connaître vos points faibles ou forts.

## AVIS

**oui!**



**SWITCH**

Comme dirait Niico en voyant ce jeu: "Eh! On dirait un jeu sur SNIN!" S'imaginant, bien entendu, qu'il s'agit d'un soft Playstation ou Saturn. Certes, le jeu est beau, et très impressionnant sur le plan technique (il ressemble beaucoup à Slam'n Jam sur 3DO), mais, surtout, il est très complet: toutes les règles du basket sont modifiables, il est possible de constituer ses équipes, de faire parler ou non le commentateur, de feinter la passe ou non, de jouer à deux ou à trois contre la machine, à deux contre le troisième joueur, ou à quatre. Bref, toutes les actions réalisables dans un match de basket sont possibles ici, dont une de mes préférées, la passe "dunkée". C'est assurément le jeu de basket de cette fin d'année, qui place NBA Jam et ses homologues au panier!

# REVIEW



**GIVE 'N GO**

PRESS START

© 1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

ÉDITEUR: KONAMI  
DISTRIBUTEUR: GUILLOT INT.  
DISPONIBILITÉ: DÉCEMBRE  
PRIX: 1

**SIMULATION DE BASKET**  
**1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT**  
**CONTRÔLE: MOYEN**  
**DIFFICULTÉ: PEU ÉLEVÉE**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3**  
**CONTINUES: 3 + PASSWORDS**

## PRESENTATION 65%

Rien d'agréable à se mettre sous la dent, ni rien de surprenant.

## GRAPHISMES 91%

Les sprites sont énormes, les couleurs des équipes et des terrains respectées. Bravo.

## ANIMATION 80%

Problèmes de zoom et de rapidité. Mais quand on voit la taille des sprites et leur nombre sur le terrain, la SNIN supporte bien.

## MUSIQUE 65%

Bof! Un vague refrain qui vous laissera de glace.

## BRUITAGES 92%

Une ambiance du tonnerre, proche de celle de NBA Jam, avec voix digitalisées.

## DURÉE DE VIE 75%

Choisissez la bonne équipe et vous finirez tous les modes rapidement. Mais vous pouvez jouer à quatre, ce qui change toutes les données...

## JOUABILITÉ 80%

Classique et sans reproche...

## INTERET 88%

Un jeu de basket particulièrement spectaculaire qui ne manquera pas de ravir les fans de NBA Jam ou tous les connaisseurs.



# PLAYSTATION REVIEW



Avec la lotion d'invincibilité, l'écran devient argenté, signe de votre toute-puissance. Attention, cet effet ne dure que quelques secondes.

## SANG FRAIS ET HÉMOGLOBINE

Autant vous le dire tout de suite, Doom est un jeu ultraviolent. A un tel point qu'il en devient même drôle. En fonction des armes que vous allez utiliser, les monstres mourront d'une certaine façon. On a d'ailleurs fait un concours à la rédaction, le gagnant étant celui qui éliminera un ennemi de la plus gore des manières. Morceaux choisis.



La tronçonneuse remporte le premier prix: un trophée en or pour les quelques mètres de tripes harmonieusement disposées sur le sol.



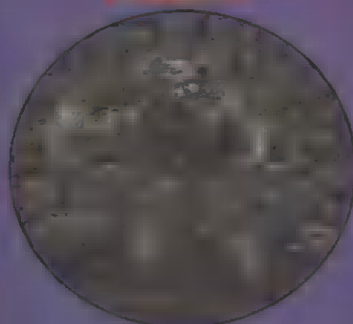
Deuxième prix, le fusil à simple canon, monsieur Bellegiclée remporte un litre de sang cuvée 1987.



Le troisième prix revient à miss Pleinlesdents. Elle recevra trois kilos de ketchup frais de la part de la société Globine.



Prix d'honneur pour Jean Fonce-mon-poingsurtatronche qui, grâce à cette nature morte, remporte une semaine de vacances au cimetière du Père-Lachaise, allée A4.



Les hangars pullulent d'ennemis. Avancez prudemment.

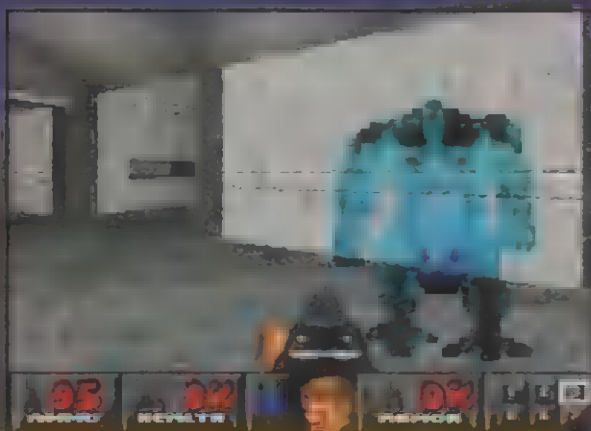


**D**oom, le plus gore et le plus sanglant des jeux jamais produit, arrive en force sur Playstation. 32 bits obligent, les graphismes et les animations ont largement gagné en finesse et en fluidité. Autopsie d'un succès annoncé...

Attention, les lignes qui vont suivre sont susceptibles de choquer les plus jeunes d'entre vous. Avant de commencer à les lire, vérifiez que vous êtes correctement attaché à votre fauteuil et que votre rythme cardiaque ne dépasse pas les 75 pulsations/minute. Doom, donc, est un ultime hommage au cinéma gore dans la lignée de "Brian Dead" ou de "Massacre à la tronçonneuse". En effet, pour ne pas mourir dès le premier des couloirs que vous allez arpenter, il faudra tuer, massacrer tout ce qui se déplace, deux jambes. Vous disposez pour cela d'un arsenal digne d'un Bob Denard en mal d'amour. Si, au départ, vous ne disposez que d'un simple revolver, votre armement va rapidement s'étoffer au cours des niveaux. Ainsi, ce ne sont pas moins de sept armes qui seront disponibles: le revolver, le fusil à simple ou double canon, la mitrailleuse, le fusil à plasma, la tronçonneuse et, enfin, l'arme ultime, le BMG 9000. Croyez-moi, tout cet outillage de guerrier ne sera pas de trop pour affronter les terribles ennemis qui hantent les couloirs des labyrinthes dans lesquels vous allez évoluer. Trop nombreux pour être répertoriés, sachez simplement que leurs troupes iront croissant et qu'elles deviendront de plus en plus agressives suivant votre progression dans le jeu. Ce Doom sur Playstation est une compilation de tous les niveaux de Doom I sur PC et de Doom II sur Macintosh. Au total, ce ne sont pas moins d'une cinquantaine de niveaux qui vous attendent. Autant dire que Doom vous offrira quelques longues heures de plaisir de jeu et de destruction. Cette version Playstation gagne en nombre de niveaux, la qualité des graphismes et des bruitages a été rehaussée par de nouveaux effets de lumière et de jeux d'ombre. Il en résulte des décors magnifiques, une ambiance angoissante digne des meilleurs films d'horreur ou de suspense. Chacun des bruitages est doté d'un effet d'écho donnant une impression d'immensité et de profondeur des labyrinthes. Doom, c'est maintenant une évidence, risque de vous marquer à jamais de son empreinte rouge sang. Le chiffre 666, celui du diable...



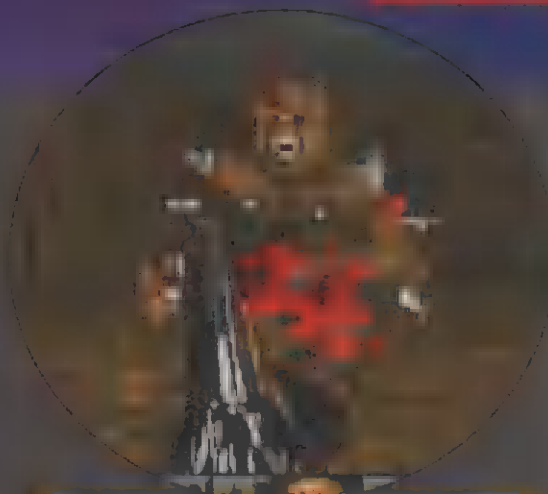
# PLAYSTATION REVIEW



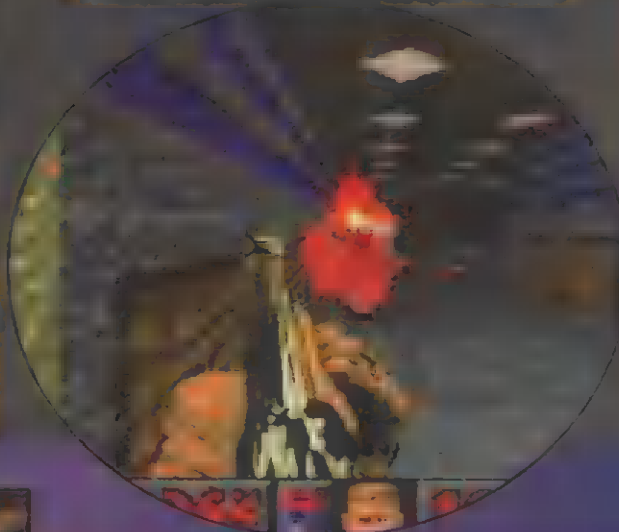
Voyez l'apparence que peuvent prendre parfois certains ennemis. Il arrive que ces monstres se confondent parfaitement avec l'environnement.



Le Cyber Demon est un mélange de taureau, de Spy et de pantalon de jogging de Marc. A en juger par son expression, il n'est guère amical et vous en aurez confirmation quand il vous lancera des gerbes d'énergie vertes.



Une bonne balle entre les yeux de cette sorte de troll et c'en sera terminé de sa vie. Je ne vous montrerai pas la photo de son cerveau sur le sol, certains d'entre vous lisant Consoles+ à table.



## 30 MILLIONS D'AMIS ET UNE DIZAINE DE MONSTRES

Le nombre de bestioles bizarres que l'on rencontre dans Doom est impressionnant. Tout d'abord, sachez que de nouveaux monstres par rapport aux versions PC, Macintosh et consoles ont fait leur apparition. Ce sont en fait des monstres déjà connus, mais relookés pour la circonstance.

Les crânes de feu annoncent généralement un bien mauvais présage: si vous restez trop près d'eux, vous allez vous faire sucer... la carotide.



Le niveau des boss se traduit généralement par des images d'Apocalypse: les flammes de l'enfer brûlent dans le fond du décor et les corps de vos ennemis gisent sur le sol.

Quand je vous disais que les décors de Doom étaient magnifiques...



Voici en gros tout ce qui vous sera utile au cours d'une partie: un sac à dos pour récupérer des munitions, une recharge de cartouches pour votre fusil, une cote de maille verte pour donner 100 points d'armure et, enfin, une trousse à pharmacie pour vos points de santé.

## AVIS *argh! je meurs de joie!*



**NIICO**

C'est simple, quand A.H.L. a vu Doom sur Playstation, il est devenu comme fou: il s'est précipité sur moi, la bave aux lèvres, les bras tendus tel Frankenstein, afin de s'accaparer le jeu. Je ne l'ai pas revu de la journée, enfermé qu'il était dans la salle des Zordis. Seuls quelques bruits s'en échappaient: "Je le crois pas ça! Ah, la sale bestiole... Tiens, prends ça dans les dents..." Après une ruse de Sioux qui consiste à imiter le bruit de ■ côtelette en

train de frire avec une sauce marchand de vin, je suis parvenu à l'en faire sortir. A mon tour, je pénétrai discrètement dans la salle et m'y enferrai à double tour. A moi Doom et ses graphismes magnifiques, ses bruits démentiels ■ sa musique d'ambiance étourdissante. A moi la fluidité des animations et les nombreux niveaux. A moi, au secours, les monstres m'attaquent et m'explorent à coups de griffe, de plomb (calibre 22) et de gerbes de feu! A moi!



## AVIS

oui!



AHL

de Doom 1 et 2 ainsi que des niveaux supplémentaires. On notera également un système de codes très bien conçu, qui permet de reprendre un niveau dans lequel vous êtes mort en disposant des armes que vous aviez à la fin du niveau précédent. C'est important car il serait très difficile d'aborder les niveaux les plus ardues avec un pistolet! Bref, ce Doom est un grand hit de la Playstation. Incontournable!

Doom c'est ma bible! J'ai joué à toutes les versions, et c'est reparti pour un tour car il m'est impossible d'en ignorer la meilleure. Non seulement le Doom Playstation est supérieur aux versions consoles (32 bits oblige), mais il surclasse les versions PC. Tu crois ça? L'action est aussi rapide que fluide, les bruitages plus impressionnants que jamais et les effets de lumière et de couleur magnifiques. De plus, cette version comporte tous les niveaux

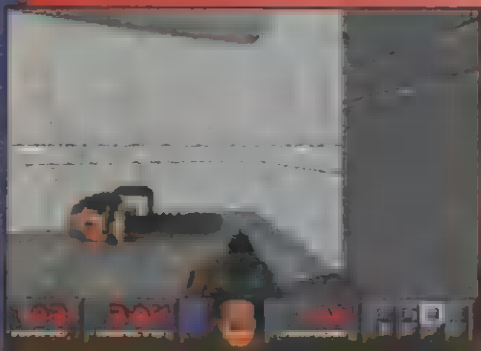


C'est pas un peu vicieux, ça? Pour atteindre la sortie, il faudra trouver consécutivement les clefs bleues, rouges et, enfin, jaunes.

## QUELQUES ARMES BIEN UTILES

Dans Doom, il est impératif de bien s'armer, de patience tout d'abord, car il ne faut pas se précipiter comme un fou dans les couloirs. Quelques ennemis vicieux

cachés au détour d'un couloir n'attendent qu'une occasion pour vous descendre. Enfin, quelques armes seront nécessaires pour faire régner l'ordre et la justice.



La tronçonneuse est une arme de contact. La chaîne de la tronçonneuse, une fois dans la chair de l'ennemi, doit être manipulée avec précaution. Il serait dommage d'endommager une si belle arme.



La mitrailleuse, avec ses rafales de plusieurs balles à la seconde, sera très utile quand les ennemis vous font face en nombre. Balayez l'horizon de droite à gauche et, inversement, sans lâcher la gâchette.



Le fusil à double canon est parfait quand il faut tuer plusieurs adversaires à la fois. Cependant, le temps que vous passez à recharger votre arme risque de vous être fatal.



Le Plasma Gun, comme son nom l'indique, est un fusil à plasma. Les boules d'énergie bleues qu'il dégage provoquent de graves dégâts sur les ennemis.

# PLAYSTATION REVIEW



EDITEUR: WILLIAMS/GT INTER. SOFT.  
DISTRIBUTEUR: VIRGIN  
DISPONIBILITÉ: OUI  
PRIX: E

**CARNAGE GORE**  
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT (LINK)  
CONTRÔLE: EXCELLENT  
DIFFICULTÉ: VARIABLE  
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 5  
CONTINUES: PASSWORDS

**PRESENTATION** 88%

Un écran-titre du plus bel effet ainsi que des démos de quelques niveaux.

**GRAPHISMES** 94%

Ce Doom est incontestablement la plus belle version, avec des effets de lumière incroyables.

**ANIMATION** 96%

Aucun ralentissement, des animations souples et une fluidité incroyable. Un seul mot: magnifique!

**MUSIQUE** 95%

Elle varie en fonction des niveaux. Excellente.

**BRUITAGES** 95%

Un effet d'écho confère au jeu une incroyable sensation de réalisme.

**DUREE DE VIE** 94%

Doom sur Playstation est une compilation des Doom 1 et II. Plus de 50 niveaux vous attendent!

**JOUABILITE** 93%

Tous les boutons de la manette sont utilisés mais on s'en sort s'en aucune difficulté.

**INTERET** 95%

Doom atteint des sommets sur la Playstation. La meilleure version actuelle, toutes versions confondues.



# ESPACE 3 games

VENTE PAR CORRESPONDANCE Tél : 20 90 72 22

**PARIS**

100 Boulevard Voltaire  
75011 PARIS  
Tél : 20 48 42 42

**LILLE**

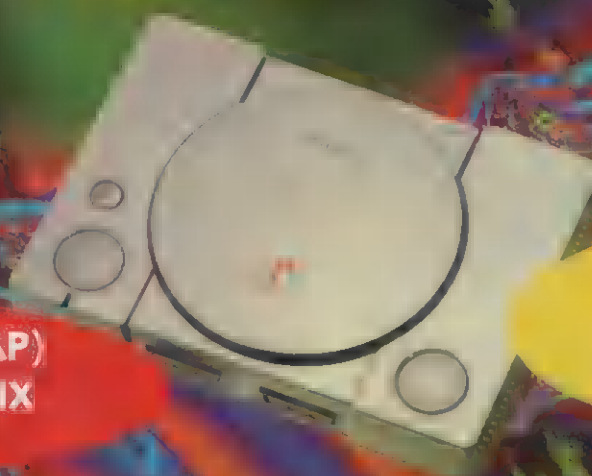
4 rue Faidherbe  
Tél : 20 55 67 43  
44 rue de Béthune  
Tél : 20 57 84 82

**DOUAI**

Tél : 20 72 07 11

**STRASBOURG**

4 rue de la Vierge  
Tél : 20 22 61 21



**PLAYSTATION (JAP)  
+ 1 JEU AU CHOIX  
2990 F**

**SONY  
PLAYSTATION  
+ 1 MANETTE (VF)  
2099 F**

## LE SPECIALISTE DE LA PLAYSTATION

	TEL.
→ ADAPTATEUR	199,00
→ ACTION REPLAY	399,00
→ JOYSTICK	199,00
→ MANETTE	199,00
→ MEMORY CARD	169,00
→ RALLONGE MANETTE	89,00
→ CABLE DE LIAISON	169,00

### JEUX JAPONAIS

3X3 EYES	499,00
ACE COMBAT	499,00
ARC THE LAD	499,00
BOXER ROAD	299,00
COSMIC RACE	399,00
CRIME CRACKER	299,00
DRAGON BALL Z	399,00
EXECTOR	299,00
FORMATION SOCCER	499,00
GOKU DENTSETSU	299,00
GROUND STROKE (TENNIS)	499,00
GUNDAM	499,00
J LEAGUE PRIME GOAL	499,00
JUMPING FLASH	399,00
KILEAK THE BLOOD 2	499,00
KILEAK THE BLOOD	399,00
KING FIELD II	499,00
MAGIC BEAST WARRIOR	299,00
NIGHT STRIKER	299,00
PHILOSOMA	499,00

PRO WESTLING	499,00
RAIDEN PROJECT	499,00
RAYMAN	499,00
RIDGE RACER 2	499,00
RIDGE RACER	499,00
STREET FIGHTER REAL BATTLE	399,00
STREET FIGHTER ZERO	499,00
TEKKEN	499,00
TOSHINDEN 2	499,00
TOSHINDEN	499,00
TWIN	499,00
TWIN GODDESS	499,00
V TENNIS	499,00
WINNER ELEVEN	499,00
ZERO DIVIDE	499,00

### JEUX EUROPÉENS

3D LEMMINGS	349,00
AIR COMBAT	349,00
ASSAULT RIGS	349,00
CYBERSLED	349,00
DESTRUCTION DERBY	369,00
DISWORLD	349,00
DOOM	349,00
EXTREME SPORT	349,00
FIFA SOCCER 96	369,00
HI OCTANE	369,00
INTERNATIONAL CHAMPIONSHIP SOCCER	369,00
JUMPING FLASH	349,00

KILEAK THE BLOOD	349,00
MORTAL KOMBAT 2	249,00
MORTAL KOMBAT 3	399,00
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	349,00
NOVASTORM	349,00
OFF WORLD INTERCEPTOR	349,00
PGA TOUR GOLF 96	369,00
PHILOSOMA	349,00
POWER SERVE	349,00
RAPID RELOAD	349,00
RAYMAN	369,00
RAIDEN PROJECT	349,00
REVOLUTION X	349,00
RIDGE RACER	369,00
SHOCKWAVE ASSAULT	369,00
STARBLADE	349,00
STREET FIGHTER, THE MOVIE	349,00
STRIKER	369,00
TEKKEN	399,00
TOSHINDEN	349,00
TOTAL ECLIPSE TURBO	349,00
TRUE PINBALL	369,00
TWISTED METAL	349,00
WARHAWK	349,00
VIEWPOINT	369,00
WIPEOUT	369,00
WORM	369,00
WRESTLEMANIA	349,00
X COM	369,00

Bon de commande à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros N°1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port* (jeux : 25F - consoles & accessoires : 60F)	
<b>TOTAL A PAYER</b>	

Nom : ..... Prénom : .....  
 Adresse : .....  
 Code Postal : ..... Ville : .....  
 Age : ..... Téléphone : ..... Signature (signature des parents pour les mineurs) : .....  
 Je joue sur :  
 SUPER NINTENDO ☐ MEGADRIIVE ☐ GAME BOY ☐ SATURN ☐  
 SUPER NES ☐ MEGA CD ☐ GAME GEAR ☐  
 PLAYSTATION ☐ SUPER FAMICOM ☐ NEO GEO ☐ 3 DO ☐

Mode de paiement : ☐ Chèque bancaire ☐ Contre remboursement + 35 Frs ☐ Carte bleue N° .....

Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC

Date de validité : ..... / ..... / .....

Toutes les commandes sont livrées par Colissimo.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.



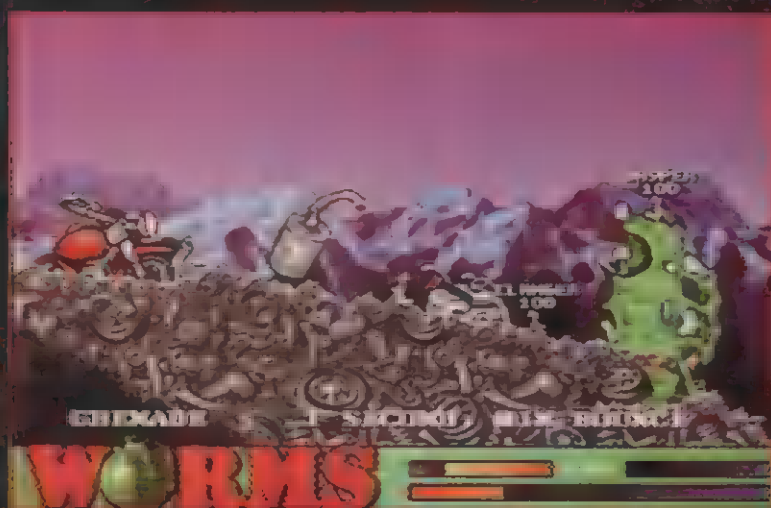
# PLAYSTATION REVIEW

**P**as un n'y échappera: Worms va être adapté sur tous les supports existants! La contagion est inévitable! mais... bou bou! qu'est-ce que c'est bon d'être contaminé par ça!

Ne cherchez pas midi à quatorze heures, Worms n'a que très peu de chose à voir avec Lemmings. Ici, pas de petites bestioles idiotes comme mon pouce qui vont se jeter dans le premier précipice venu, place à de véritables bêtes de guerre dont la seule motivation sera de réduire à néant l'équipe adverse. En fait, une équipe est constituée de quatre combattants (que vous nommerez comme vous le désirez), qui pourront choisir, une fois sur le terrain, parmi un panel d'armes et d'outils des plus étendus (voir encadré "Blast..."). Une fois que vous avez choisi votre équipe et un adversaire, il ne vous reste plus qu'à sélectionner un paysage parmi les quelque 4 milliards disponibles. Autant dire que vous aurez le choix et que les terrains de jeu ne se ressemblent pas. Maintenant, apprenez une chose: toutes les tactiques seront bonnes pour détruire votre adversaire. Chacun des quatre Worms possède 100 points de vie et est disposé au hasard sur le terrain. Usez d'un Dragon Punch, par exemple, lorsqu'un de vos adversaires est proche de l'eau pour projeter (tout Worm qui tombe à l'eau ou dans la lave est un Worm mort...), ou lancez un Airstrike (pluie de bombes) sur un regroupement ennemi. Le but est de s'amuser et, franchement, Worms remplit parfaitement sa mission.

# WORMS

Le temps d'explosion de la grenade peut être modifié de une à cinq secondes. Avant de l'envoyer, tenez compte de la direction du vent et de la puissance de votre lancer.



A chaque belle action ou en fin de partie, des Replays s'actionnent automatiquement.



Lorsque vos ennemis sont ainsi regroupés, n'hésitez pas à lancer un Airstrike (pluie de bombes). Gare toutefois aux récidives.

## BLAST (BIEN) ORGANISÉ...

Quand c'est à votre tour de jouer, vous avez la possibilité en pressant sur le bouton Select de choisir une arme en fonction de vos envies: missiles à tête chercheuse, mines, Dragonball, etc. La panoplie est étendue. De plus, vous pouvez également choisir un outil quelconque, comme une foreuse pour protéger l'un de vos Worms d'une attaque aérienne, etc. La connaissance de toutes ces armes et outils est indispensable, et la stratégie devra être votre maître mot. N'oubliez pas non plus que vous n'avez que soixante secondes pour jouer, sous peine de voir passer votre tour.

## AVIS

## oui, mais...



## SPY

Basé sur un principe on ne peut plus simple, les programmeurs de chez Team 17 nous ont offert un jeu saisissant. Bon, les graphismes ne sont pas à la hauteur du support, c'est une évidence, même si les séquences cinématiques relèvent un peu la sauce. Mais, de toutes les façons, les graphismes importent peu dans ce genre de jeu. Il y a quand même une chose qui me chiffonne: lorsque l'on y joue seul, Worms devient vite répétitif,

quand, à deux, trois ou quatre, c'est en revanche le délire assuré. Le jeu manque en fait de modes plus originaux (seuls deux sont disponibles, Friendly et League). Je suis néanmoins convaincu que beaucoup y trouveront du plaisir - autant que nous à la rédaction -, mais le mode 1 joueur aurait pu être différemment conçu, histoire de ne pas lasser si vite...



Selon Ocean France, il sera possible de jouer jusqu'à huit sur la version définitive de Worms. Sur la version testée, il n'était pas possible de jouer à plus de quatre. Ce n'est déjà pas mal.

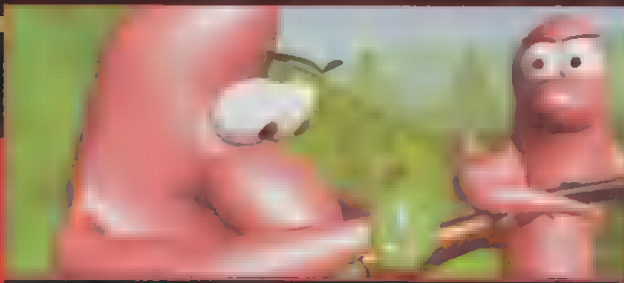




# PLAYSTATION REVIEW

**RIEZ,  
RIEZ,  
JEUNESSE!**

De nombreuses séquences cinématiques agrémentent votre parcours. Leur scénario est bâti sur un concept très simple: mettre en valeur la capacité de certains Worms dans des situations des plus loufoques. Il n'y a qu'une chose à dire: c'est efficace et bien réalisé...



## AVIS *woui!*



**NIICO**

Certains diront, comme l'ami Spy, que les graphismes ne sont pas à la hauteur d'une Playstation, que les animations ne sont pas au rendez-vous, etc. Eh bien,

je répondrai à ces rabat-joie que bon jeu ne rime pas obligatoirement avec beauté et crotte de nez. Prenez, par exemple, les ancêtres Pac-Man, Space Invaders, Bubble Bobble ou, plus récemment, le fameux Lemmings, et vous conviendrez qu'on peut faire un jeu d'un intérêt redoutable sans qu'il soit joli pour autant. C'est le cas de Worms. Sans utiliser des effets spéciaux à gogo, son intérêt est extraordinaire. Si vous jouez seul, le jeu risque de rapidement vous ennuyer, car il est répétitif. Mais dès que l'on y joue à plusieurs, il devient fabuleux. Worms est un jeu comme on aimerait en voir plus souvent.



*Cette Banana Bomb est une des armes les plus destructrices du jeu. Vous ne pourrez la récupérer sur le terrain que lors d'un Weapon Drop (des caisses contenant des armes tombent de manière aléatoire).*



*Vous pouvez modifier le nom de vos Worms ou des Worms ennemis. Je joue avec Ringo des Beatles et vais blaster Castro. Quel plaisir...*

# WORMS

**ÉDITEUR: OCEAN**  
**DISTRIBUTEUR: ECUDIS**  
**DISPONIBILITÉ: DÉCEMBRE**  
**PRIX: E**

**STRATÉGIE/ACTION**  
**1-4 JOUEURS EN ALTERNANCE**  
**CONTRÔLE: BON**  
**DIFFICULTÉ: MOYENNE**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: —**  
**CONTINUE: —**

## PRESENTATION **86%**

Quelques scènes cinématiques en 3D hilarantes agrémentent le parcours. Succulent...

## GRAPHISMES **50%**

Rien de transcendant pour la Playstation, mais, franchement, ce n'est pas bien grave.

## ANIMATION **70%**

Quelques zooms sympa, les anim' des Worms sont marrantes, mais l'intérêt ne réside pas là.

## MUSIQUE **83%**

Sympa et tirant bien parti du support CD.

## BRUITAGES **85%**

On ne saute pas au plafond, mais ils sont pour la plupart très bien adaptés et assez drôles.

## DUREE DE VIE **82%**

Le jeu à quatre promet des parties interminables. Mais je doute que, seul, vous accrochiez plus de cinq heures...

## JOUABILITE **81%**

Assez instinctive (sauf pour des joueurs tels qu'A.H.L...). Rien à redire.

## INTERET **90%**

Cette note est une moyenne. Si vous jouez seul, le jeu risque de vous lasser rapidement. A plusieurs, vous prendrez toujours votre pied.



# MEGADRIVE REVIEW

**T**out à la fois du progrès, Cool Spot la pastille rouge, revient sur 16 bits de Sega dans un univers futuriste celui de la 3D isométrique. L'éclatant héros fait un tour à Hollywood et revoit à sa façon les succès du septième art. Des parodies qui ne manquent pas de pépés!

Eh oui, là revola la petite pastille rouge de Seven Up. Toujours aussi délirante dès qu'elle marque une pause, à frimer avec son téléphone portable ou à fredonner des airs d'opéra, et elle continue sa publicité, en arpentant sept mondes hollywoodiens de trois ou quatre niveaux, qui s'achèvent sur un terrible boss. Son but: récolter les pastilles à son sigle disséminées au hasard les 16 bits des passages secrets ou détenues par des ennemis. Pour se frayer un chemin, Cool Spot court, tire et saute avec ou sans élan. Pour sortir du niveau, il lui faut dénicher le pourcentage minimal requis de pastilles et... la sortie! Ses déambulations et sa ténacité lui permettent de découvrir les nombreux passages secrets, lesquels apportent un plus incontestable au jeu avec des petites phases de réflexion, où il faut actionner des mécanismes. A l'occasion, Cool Spot nagera, filera sur les rails d'une mine abandonnée, s'envolera dans un univers folie... histoire de varier les plaisirs. Du bateau pirate aux cellules d'un château, du Temple maudit au vaisseau d'Alien, de Triassic Park au néo-réalisme italien (!)... Spot évolue dans des graphismes tout de 3D isométrique, fort bien rendus et d'une honorable complexité. La difficulté, qui va croissante, est bien sûr au rendez-vous.

## AVIS

*oui, mais...*



## ELVIRA

Bon, la 3D isométrique, j'ai du mal... Il faut dire que, pour moi, lire les perspectives, c'est aussi compliqué que de résoudre un problème de géométrie dans l'espace! Enfin, avec l'habitude, je commence à voir où se situent vraiment les plates-formes sur lesquelles Spot doit sauter. Pour être franche, je retombe encore fréquemment à côté, mais je m'acharne! Ce jeu le mérite, avec ses décors et ennemis parodiques où les aliens d'un

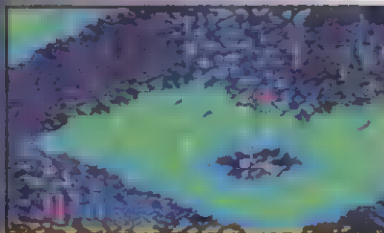
monde de science-fiction côtoient les singes d'"Indiana Jones"... Le challenge des pastilles rouges à trouver se corse niveau en niveau, on dénicher des passages secrets et même des petits jeux dans le jeu! En plus, moi je passe vous remet au dernier niveau atteint avec le nombre de vies qu'il vous restait à ce moment-là, autant dire que s'il ne vous reste qu'une ou deux vies au début d'un monde, il vaut mieux recommencer les précédents niveaux, ce qui permet de nouvelles découvertes pour espérer progresser par la suite. Sinon, vous n'êtes pas près de finir les 24 niveaux...



En pénétrant dans un miroir brisé, Spot se retrouve dans une drôle de salle-bonus inspirée de Pac Man.

## LA STAR EN ACTION!

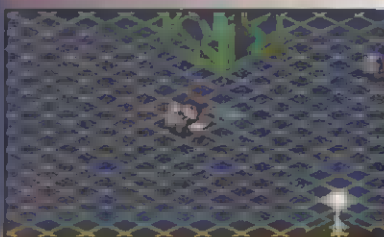
De-ci de-là, Spot entre dans un niveau spécial avec pour simple objectif "de survivre pour continuer"! Nul besoin alors de vous emparer de toutes les pastilles rouges, il s'agit juste d'atteindre la sortie... Facile à dire!



Spot est sous l'eau et remplit ses bouteilles d'oxygène dans les trous d'air. Le but ici est bien de récolter des pastilles.



Survivez à la cavalcade d'Indiana Spot sur son wagonnet. Sauter par-dessus les trous et suivez les flèches.



La voilà chevauchant une moto dans un monde virtuel à la "Tron".

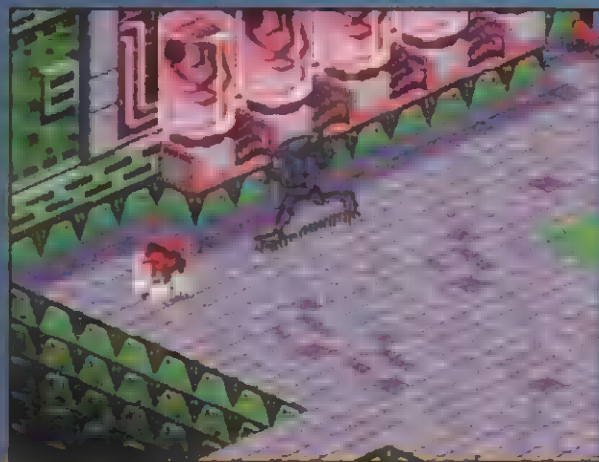


Évitez les obstacles et dégommez les ennemis dans votre vaisseau aux commandes inversées. Courage, Jedi!

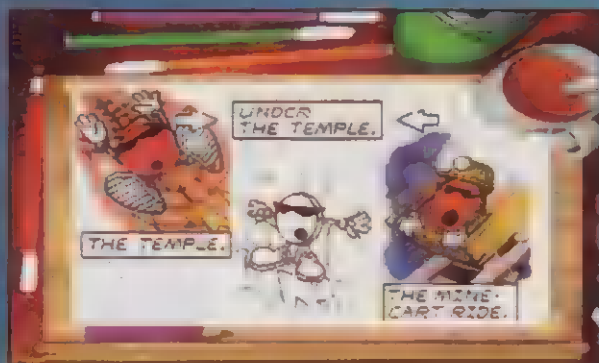
# SPOT GOES TO HOLLYWOOD



Récoltez le nombre minimal de pastilles demandé pour que la sortie s'allume.



Oh! un alien et ses bocaux! Sympa, le monde de la SF!



Quand un niveau est fini, il apparaît coloré dans le menu.





## AVIS

spouit!



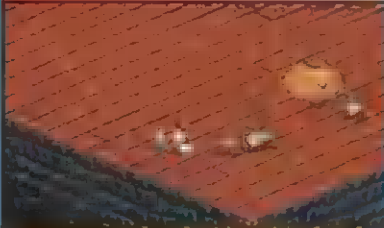
SPY

L'air de rien, ce Spot est plutôt cool. Les premières parties sont trompeuses et, alors que l'on se croit devant un petit jeu à 3D isométrique douteuse, on se laisse rapidement prendre au jeu. Je n'ai effectué que douze niveaux sur les vingt-quatre promis par le dossier de presse. La deuxième douzaine de niveaux coupés est aussi intéressante. Je pense que l'on tient un beau morceau. En fait, les concepteurs n'ont pas aligné des mondes à la

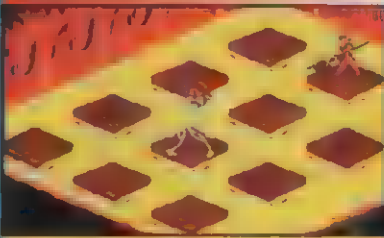
va-vite pour cumuler les méga, mais ont fait un véritable travail de fond sur les passages secrets et autres petites ruses qui traînent ici et là. Il n'y a que deux choses qui me chiffonnent: le fait que l'on ne puisse pas zapper les écrans de présentation pour arriver jusqu'au password et la quasi-absence de scénario, lequel aurait été bienvenu pour établir un lien entre les différents mondes. Cela n'a l'air de rien, mais passer d'un niveau à l'autre sans comprendre pourquoi ça devient frustrant à long terme.

## SEPT MONDES POUR SEPT BOSS...

Un bon nombre pour un jeu parodiant les œuvres du septième art! Les boss ne sont pas très durs à dégommer: il suffit d'être rapide et de bien tirer en face d'eux...



La citrouille de Halloween: restez toujours en mouvement sinon elle sautera juste sur vous!



Lucifer dans un tableau infernal. Ne restez pas immobile sur un bloc: il s'effondrerait assez vite dans la lave.



Dans le niveau de feu, il est possible de dégommer les flammes comme de vulgaires ennemis.



## BLOQUÉ?

Spot... mélange les genres (de la plate-forme à la réflexion en passant par le shoot'em up...). Vous aurez souvent à résoudre de petites énigmes pour récolter des pastilles rouges. Dans le château hanté du troisième niveau, il est ainsi possible d'éteindre le feu pour pénétrer dans la cheminée et découvrir plusieurs passages secrets. Pour ce faire, il s'agit de sauter sur les blocs dans l'ordre indiqué ci-contre. Attention! Sauter franchement dessus, sinon il faudra tout recommencer...

# MEGADRIVE REVIEW



ÉDITEUR: VIRGIN  
DISTRIBUTEUR: VIRGIN  
DISPONIBILITÉ: OUI  
PRIX: D

PLATES-FORMES  
1 JOUEUR  
CONTRÔLE: DÉLICAT  
DIFFICULTÉ: CROISSANTE  
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ:  
CONTINUES: MOTS DE PASSE

PRESENTATION 80%

Petite animation de Spot et démos de quelques lieux. Classique.

GRAPHISMES 84%

3D isométrique dans le genre d'Equinoxe, très bien rendue. Niveaux et ennemis soignés.

ANIMATION 84%

Plutôt fluide et assez rapide tant pour Spot que pour les ennemis et boss.

MUSIQUE 84%

Thèmes en accord avec les différentes parodies de films. Bonne ambiance sonore.

BRUITAGES 85%

Nombreux et très pétants. Mais à force, celui du saut de Spot devient crispant.

DUREE DE VIE 88%

24 longs niveaux, le challenge des 100% et un mot de passe intelligent...

JOUABILITE 83%

Oui, c'est jouable... Mais cette satanée 3D isométrique exige un temps d'adaptation pour décoder les perspectives!

INTERET 87%

Un bon jeu d'action/plates-formes avec des énigmes et de nombreux passages secrets. Handicapés de 3D isométrique s'abstenir!



# REVIEW

Fans de hockey, ouvrez grand vos oreilles: voici un jeu qui marquera certainement l'histoire de ce sport sur console. Mais voyez plutôt...

# NHL ALL STAR HOCKEY



Toutes les fautes peuvent évidemment être désactivées si vous le souhaitez.



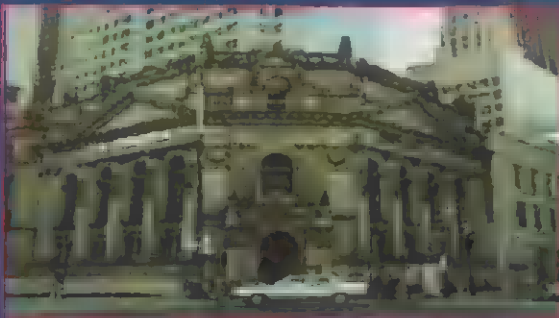
Pour faire apparaître la combinaison des boutons qui conditionnera votre tir (fort, relevé...) appuyez sur Y.



Sur les neuf vues proposées, certaines nuisent malheureusement à la lisibilité des actions.

## CULTURELLEMENT VOTRE!

La présentation de NHL All Star a l'avantage de vous en apprendre un peu plus sur ce sport. Visite filmée et commentée du plus grand musée américain dédié au hockey, explication des diverses coupes existantes, cartes de chacun des joueurs: les développeurs vous ont réservé de nombreuses surprises. À apprécier sans modération.



## AVIS

oui!



SPY

NHL All Star Hockey est sans conteste le jeu de hockey le plus abouti qu'il m'ait été donné de voir. On y retrouve la maniabilité d'un bon vieux NHL - mais pas la même rapidité, ce qui est bien dommage -, des options on ne peut plus complètes et un habillage novateur. Toutefois, les nombreux angles de vue proposés auraient pu être réduits à quatre fondamentaux. Cela aurait permis à certains joueurs de ne pas trop s'y paumer. Outre ce

détail, bien peu de choses clochent - ah, si! les pâtes de pixels qui sont censés représenter des joueurs. Les concepteurs sont des passionnés et certaines options s'adressent expressément aux connaisseurs. Fervent amateur ou simple joueur, vous serez comblé. Bien sûr, si vous n'aimez pas le hockey, il est inutile de vous forcer, mais sachez seulement que ce jeu marque un tournant crucial dans l'univers des simulations sportives.



SEGA/SEGA

PRIX: E

1-12 JOUEURS SIMULTANES/HOCKEY

**PRESENTATION** 95%

Une présentation comme on aimerait en voir plus souvent: complète, rythmée, en un mot alléchante.

**GRAPHISMES** 86%

Les sprites ont l'air d'amas de pixels mais, vu l'animation, il était difficile de s'attendre à mieux.

**ANIMATION** 91%

Le jeu est rapide et les déplacements de caméra sont nombreux. On s'y perd parfois quand même.

**MUSIQUE** 92%

Une intro sur fond de "I've Got The Power" et une bande-son pour les présentations, assez rythmée.

**BRUITAGES** 89%

Voix digitalisées, ambiance sympa, mais on aurait apprécié quelques commentaires plus survoltés.

**DUREE DE VIE** 90%

Les modes de jeu sont nombreux et vous tiendront en haleine de bonnes heures. Et le jeu à douze?

**JOUABILITE** 90%

Les débuts sont délicats mais, une fois en main, le contrôle des joueurs est bien pensé.

**INTERET** 93%

Rarement jeu de hockey n'a été aussi complet. Incontestablement une référence.



**Le premier importateur de produits Américains et Japonais**

# JPF Import

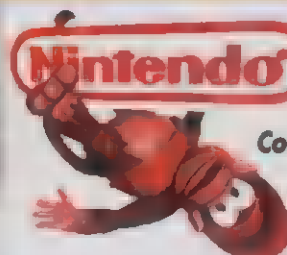
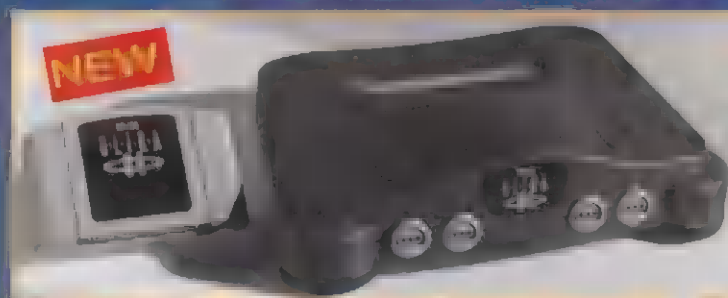
**Prix - Service - Qualité**

**Importateur - Distributeur**

**(1) 49.48.93.40**

- 500 m2 d'exposition + de 10000 jeux et machines en stock
- plus de choix !!!
- Livraison CHRONOPOST en 24 H
- Nous sommes fournisseurs attirés de très nombreux magasins et chaînes spécialisées en jeux vidéo. Nous vous offrons un service de VPC rapide, efficace et sérieux. Alors n'hésitez pas à nous contacter pour de plus amples renseignements.

**Revendeurs Contactez Nous !**



**Nintendo ULTRA 64**

**Commandez dès aujourd'hui  
votre console.  
La 1ère Console  
64 bits sur le marché !**



## SEGA SATURN

**DISPONIBLE**

### NOUVELLE VERSION MULTI-JEUX

- Accepte tous les jeux Américains, Japonais ou Français
- Faites modifier vos anciennes consoles !
- Les versions US et Japonaises sont 25% plus rapides que les versions Françaises

- JEUX**
- VIRTUA FIGHTER 2
  - SEGA RALLY
  - VIRTUA COP + GUN
  - X MEN
  - TOSHINDEN
  - VIRTUAL RACING
  - FIFA 96

- THEME PARK
- NHL 96
- HI-OCTANE
- VIEW POINT
- PRIMAL RAGE
- HIGH VELOCITY
- et plus ...



### ACCESSOIRES

- Gun
- 2e joystick US ou Fr.
- Joystick Arcade
- Volant (spécial Daytona)
- Carte mémoire
- Souris

**VERSION au choix**

- US
- Japonaise
- Française

## SONY PLAYSTATION

**DISPONIBLE**

### NOUVELLE VERSION MULTI-JEUX

- Accepte tous les jeux Américains, Japonais ou Français
- Faites modifier vos anciennes consoles !
- Les versions US et Japonaises sont 25% plus rapides que les versions Françaises

### JEUX

- RIDGE RACER 2
- FIFA 96
- ACTUA SOCCER
- CREATURE
- SHOCK
- DOOM
- KRAZY IVAN

- NHL 96
- WAR HAWK
- ROAD RASH
- PRIMAL RAGE
- ZOOP
- NBA IN THE ZONE
- et plus ...



### ACCESSOIRES

- Joystick Arcade - Joypad programmable
- Rallonge Joypad - Câble LINK
- Joypad Néocom (spécial Ridge Racer)
- Carte mémoire
- Souris (spécial jeu d'aventure)

**VERSION au choix**

- US
- Japonaise
- Française

## ADAPTATEUR SATURN



**Profitez de toute la logithèque disponible  
sur SATURN grâce à l'adaptateur  
universel.**

**Jouez avec des jeux Français, Américains ou  
même Japonais sur votre console !**

## ADAPTATEUR PLAYSTATION



**Enfin un véritable adaptateur  
pour PSX.**

**Il vous permettra de jouer avec des jeux  
Français, Américains ou même Japonais,  
quelque soit la version de votre console !**

## JEUX PC CD-ROM

- WING COMMANDER IV
- THE DIG
- STONE KEP
- EF 2000
- WORMS
- RAYMAN
- STREAMER

- MORTAL KOMBAT 3
- WAR CRAFT II
- RIDLE OF MASTER LU
- ELEVEN HOUR
- TIME GET
- et plus ...

**Commandez par téléphone**

**au (1) 49 48 93 40**

**ou par fax au (1) 40 10 95 99**

**Livraison en Chronopost (24h)**

**ou Colissimo 24/48 h**

**3€15  
ALUMES'IT**

Payable par  
Chèque  
Carte  
VISA

**Fax (1) 40.10.95.99**

**JPF Import**

21/23 rue de Clichy - 93584 ST OZEN CEDEX  
Métro : GAREBARDI - RER C : St Ouen - Bus 173/174 : St Ouen

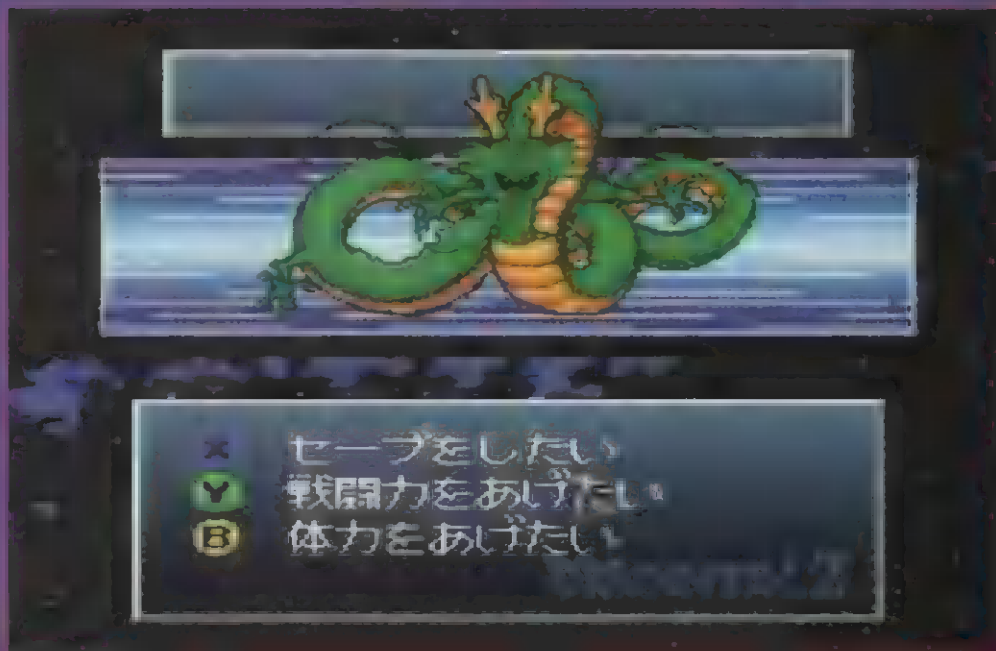
**Tel (1) 49.48.93.40**



## REVIEW

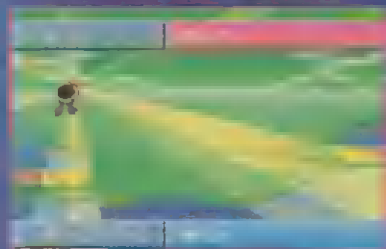
**D**ragon Ball Z sur Super Famicom est un jeu d'aventure graphique où toutes les actions se font par l'intermédiaire d'une série d'actions proposées. Vous cliquez sur l'une des réponses possibles en fonction de votre choix, le déroulement du jeu se modifie. Petite originalité par rapport au précédent : au lieu de choisir les réponses 1, 2 ou 3, on appuie directement sur le bouton du pad qui correspond à la question ! Pour les combats, le fonctionnement est assez simple. Avec les boutons L et R, on recharge son "Chi". Les quatre autres boutons, associés à une direction, provoquent un certain type d'attaque. Au fur et à mesure de votre progression dans le jeu, de nouvelles attaques vous seront proposées. Pour les activer, il faudra vous rendre dans le menu d'options. Les graphismes ont été améliorés, notamment lors des combats. Un petit truc : appuyez sur A plus X pour faire un Kameha, ou sur B plus Y pour un coup spécial de défense ou d'immobilisation. N'hésitez pas à sauvegarder chaque fois que l'option vous est proposée par le dragon Sheron. Les mélodies ne reprennent toujours pas les thèmes de la série télévisée, c'est bien dommage. En revanche, vous ne contrôlerez plus le seul Gokhu, mais également Gohan, qui est cette fois de la partie. Ce jeu retrace les aventures de vos héros du manga 14 au 20, c'est-à-dire depuis que Gokhu a grand jusqu'à l'élimination de Freezer ! Vaste programme...

DBZ reste dans la lignée du précédent volet : un digital comic ! Ce qui veut dire un jeu d'aventure graphique où toutes les actions se font par l'intermédiaire d'une série d'actions proposées. Vous cliquez sur l'une des réponses possibles en fonction de votre choix, le déroulement du jeu se modifie. Petite originalité par rapport au précédent : au lieu de choisir les réponses 1, 2 ou 3, on appuie directement sur le bouton du pad qui correspond à la question ! Pour les combats, le fonctionnement est assez simple. Avec les boutons L et R, on recharge son "Chi". Les quatre autres boutons, associés à une direction, provoquent un certain type d'attaque. Au fur et à mesure de votre progression dans le jeu, de nouvelles attaques vous seront proposées. Pour les activer, il faudra vous rendre dans le menu d'options. Les graphismes ont été améliorés, notamment lors des combats. Un petit truc : appuyez sur A plus X pour faire un Kameha, ou sur B plus Y pour un coup spécial de défense ou d'immobilisation. N'hésitez pas à sauvegarder chaque fois que l'option vous est proposée par le dragon Sheron. Les mélodies ne reprennent toujours pas les thèmes de la série télévisée, c'est bien dommage. En revanche, vous ne contrôlerez plus le seul Gokhu, mais également Gohan, qui est cette fois de la partie. Ce jeu retrace les aventures de vos héros du manga 14 au 20, c'est-à-dire depuis que Gokhu a grand jusqu'à l'élimination de Freezer ! Vaste programme...



Appuyez de nouveau sur le bouton X pour sauvegarder.

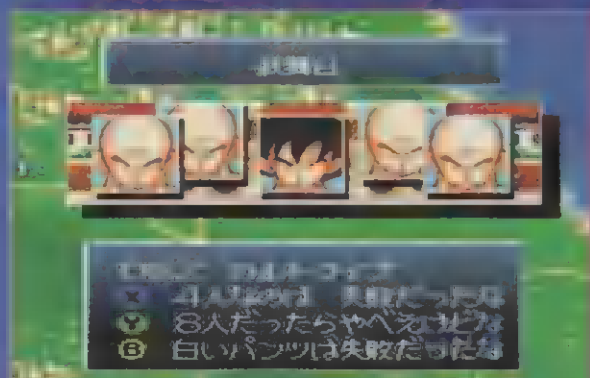
# DRAGON BALL



Gohan attaque avec hargne, tel un Spy assoiffé.



Vegeta s'est transformé en monstre pour devenir plus puissant.



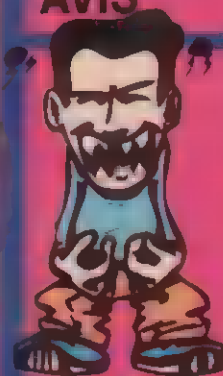
Choisissez le "X" pour détruire les quatre "Ten-Shin-An".



Gokhu retient Raditz pour que Piccolo puisse lui porter une attaque.

### AVIS

### non, non et non!



SPY

Je le dis et le répète: Dragon Ball Z sur Super Famicom ne présente absolument AUCUN intérêt. Je suis clair, là? Il faut le dire en quelle langue pour que ça ne se vende pas, ce truc innommable? On passe trois heures minimum à zapper des espèces de têtes qui apparaissent en vignette, à essayer de comprendre ce qui se passe en voyant toujours les mêmes écrans. Rien à

faire. Juste un bouton à pousser, un point c'est tout. Il n'y a même pas de belles images, de belles ébauches de combat. Rien. C'est nul et non avenu. Quoi? Le Panda vous dit que "le scénario est (...) respecté jusque dans ses moindres détails"? Il n'a pas tort, mais, franchement, vous achetez un jeu pour quoi? Pour vous amuser, non? Moi aussi. Ici, on ne s'amuse pas, on s'endort. L'interface est conçue de telle façon que vous aurez trois minutes de combat et autant à zapper... Mieux vaut acheter les mangas, ça vous coûtera aussi cher mais, au moins, vous en aurez pour votre argent. Non mais...



**AVIS**

*oui, mais...*



**PANDA**

Ces trois lettres à elles seules représentent une légende! Cependant, la dernière mouture de DBZ sur console présente le défaut d'être trop courte. En fait, il semble que Bandai ait préféré, pour d'évidentes raisons commerciales, éditer deux titres séparément, alors qu'il était tout à fait possible de les réunir en une seule et même cartouche... Et ce n'est pas fini, puisqu'un troisième opus (aussi bref?) devrait pointer le bout de ses méga d'ici peu. Mais il est toujours aussi plaisant, en revanche, de diriger ses héros favoris. Particulièrement lorsque le scénario est, comme ici, respecté jusque dans ses moindres détails. Donc aucune surprise: DBZ 6 n'est pas mieux que son prédécesseur, mais il conserve les mêmes qualités.



*L'immonde Freezer et ses sbires ne vous feront pas de cadeau!*



*Krillin et Gohan s'entraînent dans la navette qui les mène sur la planète Namec.*



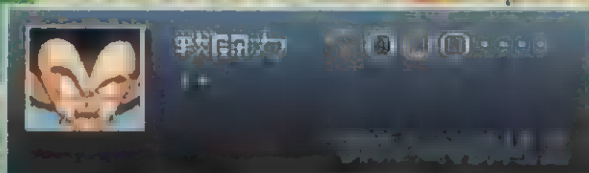
*Voici les forces spéciales de Freezer.*



*Le premier affrontement entre Gokhu et Vegeta! Un des moments forts de la série.*



*Le dragon de Namec est impressionnant.*



*Gokhu est tellement fort que Vegeta en reste sidéré!*

**REVIEW**



**EDITEUR: BANDAI**  
**DISTRIBUTEUR: IMPORT**  
**DISPONIBILITÉ: OUI**  
**PRIX: F**

**DIGITAL COMICS**  
**1 JOUEUR**  
**CONTRÔLE: MOYEN**  
**DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ:**  
**CONTINUES: SAUVEGARDE**

**PRESENTATION 85%**

*Il y a bien sûr quelques jolis dessins, mais rien d'extraordinaire.*

**GRAPHISMES 89%**

*Fidèles au style de Toriyama, mais peu variés.*

**ANIMATION**

*Aucune, à part des phases de baston correctes.*

**MUSIQUE 80%**

*Pourquoi ne pas avoir tout simplement repris les mélodies de la série?*

**BRUITAGES 80%**

*Durant les attaques, les voix des personnages aurait pu être incluses.*

**DUREE DE VIE 80%**

*Plus difficile que le premier du nom, il vous occupera au moins une douzaine d'heures. Et ce n'est pas encore la fin!*

**JOUABILITE 70%**

*Tout est en japonais... mais on ne s'en sort quand même pas trop mal.*

**INTERET 90% 30%**  
FANATIQUES PROFANES

*Il faut aimer DBZ pour pouvoir jouer à ce jeu. Sinon, c'est l'ennui complet et une cartouche à la poubelle après dix minutes!*



# WRESTLEMANIA THE ARCADE GAME

Le mois dernier, Acclaim sortait la version Super Nintendo de *Wrestlemania*. Cette fois-ci, c'est au tour de la Playstation d'accueillir les catcheurs les plus illustres du moment. Mesdemoiselles, Messieurs, place au spectacle.

Le catch, sport spectaculaire et visuel, n'est pas très en vogue en France. Cependant, aux Etats-Unis, pays de démesure et du spectacle, tout va, le catch est quasiment une religion. Les résultats des matches sont fournis à l'avance et les gentils catcheurs auront toujours la main forte sur les "méchants". Nous sommes au pays des "happy ends", ne l'oubliez pas, et il faut bien faire plaisir aux spectateurs. Avec cette version console, c'est vous qui déciderez de l'issue des matches. Comme dans tout jeu de baston qui se respecte, des coups spéciaux sont prévus, facilement réalisables. Il existe également des Combos qui infligent quelques dégâts bien sentis à vos adversaires.

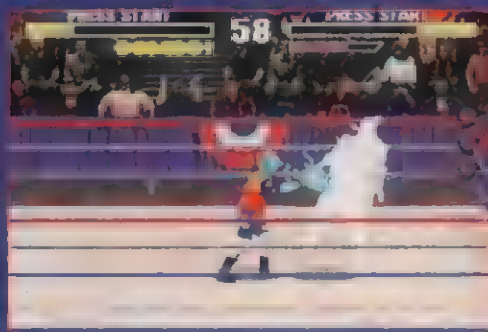
Huit personnages sont disponibles. Ils font partie de l'élite des catcheurs américains. On retrouve donc l'imposant Yokosuna, le burlesque Doink, le beau Bret Hart ou encore l'angoissant Undertaker. Une fois sur le ring, tous les coups sont permis : libre à vous d'envoyer paître vos adversaires hors de l'espace autorisé... Ce jeu ne connaît qu'une limite à la sauvagerie des combats : votre bonne conscience, si tant est que vous en ayez une!



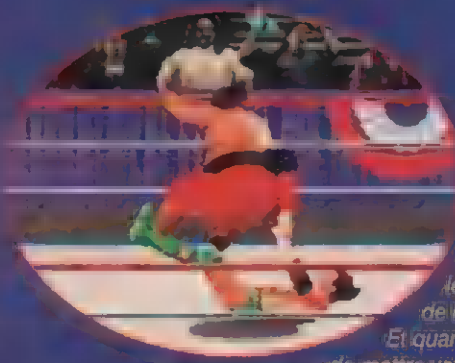
Bam Bam Bigelow dispose de coups spéciaux aux effets dévastateurs sur ses adversaires. Le voici entraîné à se démultiplier afin de mieux écraser son rival.



Le jeu sur le ring témoigne d'une certaine efficacité. Inutile de se morfondre sur les détails, il s'agit que d'un excès de ferveur.



Doink est un catcheur hors normes. Toujours prêt à faire le clown, il ne rate aucune occasion. Essayez de lui serrer la main, vous comprendrez.



Yokosuna est l'un des catcheurs les plus lourds de la Creation. Et quand il décide de mettre votre tête entre ses fesses, rien ne peut l'en empêcher... hélas!

## AVIS

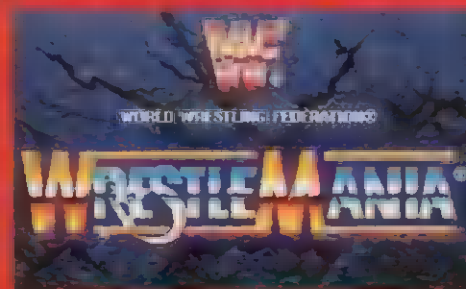
oui!



NIICO

Même si je ne suis pas un fan de jeu de catch, je dois reconnaître que *Wrestlemania The Arcade Game* est un excellent produit. Huit personnages sont proposés - ils sont plus nombreux que dans la version Super Nintendo. On aurait pu s'attendre, dans une version sur un support tel que la Playstation, à

l'apparition de personnages supplémentaires, mais, enfin, ne nous en plaignons pas. Seule grosse déception : on ne peut jouer qu'à deux au maximum. Les parties à deux sont déjà très drôles, mais à trois ou à quatre, ce jeu de catch aurait été une merveille d'amusement. Enfin, si vous êtes un accro de catch et si ce sport subtil n'a aucun secret pour vous, vous pouvez y aller : c'est du tout bon.



ACCLAIM/ACCLAIM  
PRIX: D

1-2 JOUEURS SIMULTANES/CATCH

PRESENTATION 87%

Quelques matches en guise de démonstration. Présentation des catcheurs et des astuces de jeu.

GRAPHISMES 90%

Les personnages sont tous digitalisés et bénéficient d'une réalisation de très bonne qualité.

ANIMATION 92%

Les mouvements sont parfaitement décomposés. Aucun ralentissement à signaler.

MUSIQUE 86%

Comme dans la réalité, les catcheurs sont accompagnés de leur hymne lors de l'entrée sur le ring.

BRUITAGES 89%

Les commentateurs se déchainent, le public hurle sa joie... On croirait assister à un vrai match.

DUREE DE VIE 80%

Si vous jouez seul, vous risquez de vous lasser rapidement. Mais à deux, on s'éclate toujours autant.

JOUABILITE 87%

Les coups spéciaux sont simples à effectuer. La prise en main est rapide et la jouabilité correcte.

INTERET 89%

*Wrestlemania* gagne en intérêt quand on y joue à deux. Seul, on risque de s'en lasser rapidement.





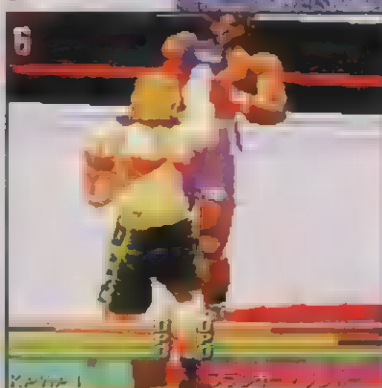
Voici l'écran de création du boxeur!

# VICTORY BOXING

Un jeu de boxe sur Saturn? Préparez le sac de glace et de la pommade! Ça va faire mal...  
Commençons par préciser qu'il s'agit un jeu de boxe anglaise, c'est-à-dire que vous n'avez le droit de vous servir que de vos poings. Au début du jeu, on commence par créer son boxeur: taille, poids, sexe, etc. Eh, oui! Dans ce jeu, les femmes se battent contre les hommes... Ensuite, on détermine le nombre de points respectif des trois caractéristiques principales d'un boxeur: la puissance, l'endurance et la rapidité. On peut choisir de s'entraîner contre un "sparring partner" ou de commencer le tournoi. Avant chaque combat, vous choisissez votre entraînement, en privilégiant plus ou moins la corde à sauter, le sac de sable ou le punching-ball... ce qui aura pour effet d'accroître vos capacités. Après une série de quelques victoires, votre coach, un borgne un peu alcoolisé, vous apprendra des "trucs", comme enchaîner un doublet gauche droite en direct. Ce sont en fait des coups spéciaux adaptés à un jeu de boxe! Deux adversaires humains peuvent s'affronter et douze angles de vue différents sont proposés.



Voilà une des douze vues proposées.



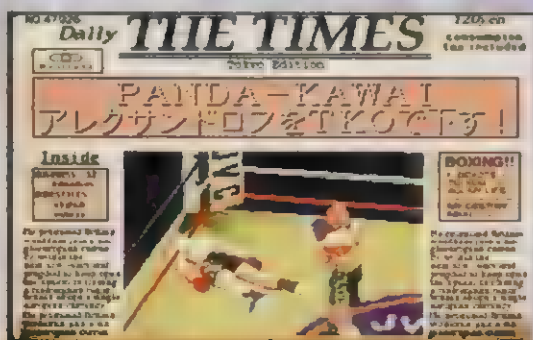
Oh, le joli direct que Panda a fait tout seul avec ses petites mimines.



L'arbitre fait le décompte des secondes.



La visualisation du ring est parfaitement correcte.



Le Panda grand vainqueur à la une du "Times".



Votre coach n'inspire pas confiance.

## SATURN

# REVIEW

AVIS

oui, mais...



PANDA

Victory Boxing m'a séduit par son côté réaliste: tous les coups de la boxe anglaise, plus de multiples enchaînements, sont possibles. Les esquives et feintes ont également la part belle. Et, comme sur un vrai ring, il faut tourner autour d'un adversaire puissant pour le contrer... Mais la réalisation technique m'a quelque peu déçu. La musique et les commentaires sont nuls, et avant que le boxeur arrête de se trainer, il vous faudra quelques heures de jeu. Son déplacement sur le ring est trop lent, et on note un temps de latence entre le moment où l'on appuie sur le bouton et celui où le coup part.



**PRESENTATION** 83%

La séquence d'introduction n'est pas mal, mais elle est beaucoup trop pixelisée.

**GRAPHISME** 83%

De gros polygones certes peu esthétiques, mais c'est quand même de la 3D...

**ANIMATION** 86%

Ce n'est jamais très rapide, mais assez réaliste.

**MUSIQUE** 70%

Ah, bon? Il y en avait... désolé!

**BRUITAGES** 80%

Les bruitages sont excellents, excepté la voix du commentateur.

**DUREE DE VIE** 93%

Avant de devenir champion du monde, vous aurez du chemin à parcourir.

**JOUABILITE** 89%

Maîtriser correctement le boxeur ne devrait pas poser de problème majeur.

**INTERET** 84%

Un bon jeu de boxe, très réaliste, mais qui pêche un peu par sa réalisation moyenne.



L'éditeur ZK3, qui ne nous avait pas habitués à des mégahits (vu qu'il ne nous avait habitués à rien du tout jusqu'alors, d'autant que la machine sur laquelle le jeu tourne n'est pas encore officiellement commercialisée), sort de sa réserve. Et avec une maîtrise telle qu'on peut d'ores et déjà attendre une suite.



Dans l'espace, vous les entendrez crier.

Acheter une grosse licence, mais pour faire quoi? Ze Killer, le jeu, pouvait soit être une divine surprise, soit le désespoir des familles. Il n'est pas le désespoir des familles. Non, papa et maman ne feront pas une dépression nerveuse (ils divorceront avant), non, ton grand frère ne mourra pas d'une overdose (un petit joint et l'espoir de se faire Leila lui suffisent bien), non, ton meilleur pote ne se rendra jamais compte que c'est toi qui lui as chourré Mario 3: avec ce titre détartrant, voire purgatif, tous tes problèmes sont résolus, santé, amour, résultats scolaires. Mais juges-en plutôt, c'est-à-dire tais-toi et lis. 803 niveaux (803,5 l'on compte la moitié du niveau cachée) bourrés de sous-niveaux, de sous-sous-niveaux, et on en passe, dans les décors les plus variés, tels que l'Himalaya (rouge sur blanc, c'est très joli), l'espace supragalactique (une grande première), les plateaux télé (tu devras, à défaut du contraire, violer Jacques Pradel pour lui apprendre à ne pas mettre de culotte, puis ridiculiser Mallaury en ôtant ton masque devant la caméra, prouvant que tu n'es pas un extraterrestre); un bar malfamé des années vingt, à Boussy-sur-Marne (dans lequel tu devras montrer que la pétanque peut être un art martial, sans oublier de ramasser les têtes), les (nouveaux) cabinets du Premier ministre (où il te faudra élaborer un projet sympa pour la France)... Très franchement, que demande le peuple? Les exactions du super-Zéro paraissent n'avoir pas de limite: frapper, cogner, massacrer, ôter un œil ou arracher un testicule, Ze semble savoir tout faire. Son arsenal? Assez classique au début: quand tu auras épuisé les joies de l'antique tronçonneuse, il te faudra te rabattre sur de simples boulons et clous pour te mitonner des bombinettes maison, avant de bénéficier du Zamehameha, une Fury furieuse... Plus loin dans le jeu, la panoplie s'enrichit jusqu'à l'excès: antennes de télé perforantes, lance-roquettes "spécial anti-vaisseau supragalactique", brosse à dents électrique...

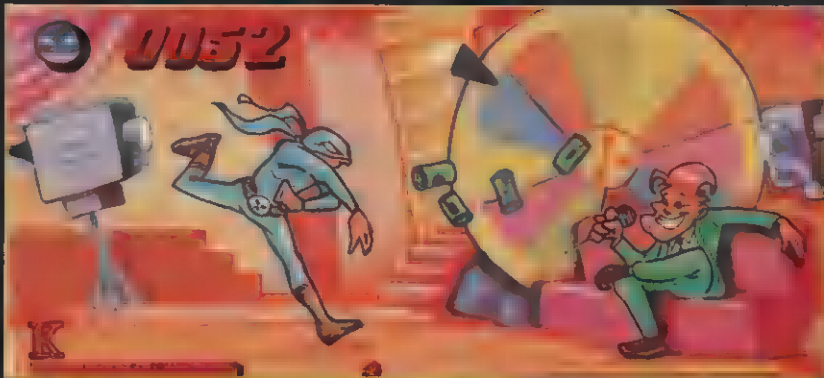
The Ze jeu, un vrai killer!



Tableau-bonus: dans la galerie de portraits consacrée à vos ancêtres, mettez le feu aux portraits puis à la chaise sur laquelle dort le gardien.



Dans le niveau 59, "Joies du métro", frappez les voyageurs innocents. Attention: pensez à ramasser les yeux qui tombent, vous serez très utiles.



Plus vous lancerez de boîtes Killer Juice® ("le tester, c'est l'approuver sur le présentateur, plus il vous cîrera les pompes).

## AVIS

## non, mais... et puis quoi, encore!



PAS NIIC

Enième vengeur masqué à se dévoyer sur console, Ze Killer, version pixelisée, ressemble à ses pires ennemis: c'est une daube. On imagine bien que, poursuivi par les assiduités des huissiers et, plus récemment encore, de la police (voir C+ n° 58), le personnage ait souhaité faire remonter sa cote de popularité et, par la même occasion, le solde de son compte en banque. Quand d'autres font du cinoche avec Lelouche, certains s'acoquinent avec les 96 bits. Soit. Mais l'urgence justifie-t-elle une réalisation aussi bâclée? ZK 3, éditeur sorti du néant où il méritait de rester, aurait mieux fait de potasser un peu le mode d'emploi de son Amiga avant de se lancer dans la programmation: le sprite a une bobine de bugg (je soupçonne sérieusement le graphiste d'avoir moins de 4 ans) et la prise en main du seul bouton utilisé (A), certes aisée au départ, se révèle infemale pour l'exécution des coups spéciaux. Seul aspect positif: les publicités cinématiques pour une certaine boisson dont nous tairons le nom ne sont pas trop pixelisées, puisqu'on arrive à lire la marque

"Killer Juice®". Mais inutile de tailler un costard à un type qui mérite de se balader en calbut'. Gardez vos thunes au chaud et relisez plutôt les anciens numéros de la rubrique "Killer". C'est autrement plus fun et presque aussi interactif.



# REVIEW



ÉDITEUR: ZK3

DISTRIBUTEUR: BOUCHERIES B.

DISPONIBILITÉ: QUAND TU VEUX

PRIX: Z (K POUR LES AMIS)

JEU DE KILLES

1-4 JOUEURS (poilus et tatoués)

CONTRÔLE: IMPÉRATIF

DIFFICULTÉ: DIFFICILE (TRÈS)

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 0,3

CONTINUES: ET PUIS QUOI, ENCORE?



Évitez les flaques de sang tant que vous ne disposez pas des roues antidérapantes.



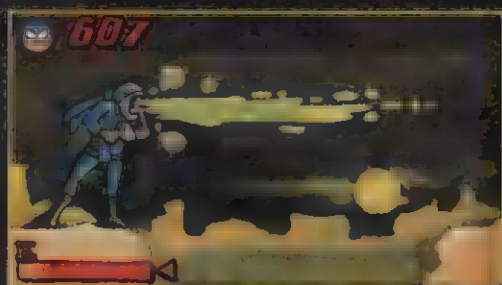
Vous n'obtiendrez la puissance Speed-comptoir que si vous avez consommé auparavant dix-neuf bières et vingt-six doubles Ricard. Si vous voyez deux sandwiches au lieu d'un, vivez entre les deux.



Ze super-méga-Killer, prêt à exécuter un Zamehameha. Plus tôt efficace quand il consomme l'eau-de-feu, le Ze.



Méfie-toi, Dark, si tu enlèves ton masque, j'enlève le mien.



L'éditeur, ZK3, n'a pas fait l'impasse sur les aspects franchement abjects du personnage. Grâce aux bonus acquis au comptoir, Ze balaye tout à l'écran. Bonjour les rotations!



Le niveau sur les toits vous permet de vérifier qu'il est toujours plus rentable de tuer un homme que de martyriser un chat. Bonjour la tuile!

## AVIS

oui, encore!



NIII-K.O.

Egal à lui-même, Ze Killer, vivante légende, est un méga-hit. ZK 3, nouveau venu dans l'univers vidéoludique, donne une leçon aux plus grands éditeurs, qui roupillent sur leurs routines. Les 96 bits de la machine ne seront pas de trop pour cette épopée rédemptrice à couper le souffle et l'appétit aussi net. Notre héros pourfend à tout-va les odieux écervelés des plateaux de télévision et autres crétins de science-fiction. Les armes dont il dispose sont d'une efficacité redoutable: cure-dents, bouteilles de bière et sécrétions naturelles ne laisseront aucun répit à ses ennemis. Le graphiste, pourtant très jeune, a atteint la pleine maturité de son art. Bien évidemment, la bande-son n'est pas en reste et le cri de guerre digitalisé de Ze Killer ("Mort aux cons!") fait drôlement froid dans le dos. A consommer sans modération, mais entre les repas seulement. Un titre magistral, cher mais en vente libre. Achetez-le sans plus attendre, empruntez-le s'il le faut et, en attendant, buvez Killer Juice®!

QUAND T'ALLUMES 83%

Nulla.

DESSINS 84%

Sublime.

COMMENT ÇA BOUGE 99%

Sublime.

ZIQUE 52%

Sublime.

ONOMATOPEES 99%

Un peu écœurantes.

ESPERANCE DE VIE 12%

Sublime.

MANNETTABILITÉ 9,5%

Idem.

INTERET 101%

Sublime, forcément sublime...

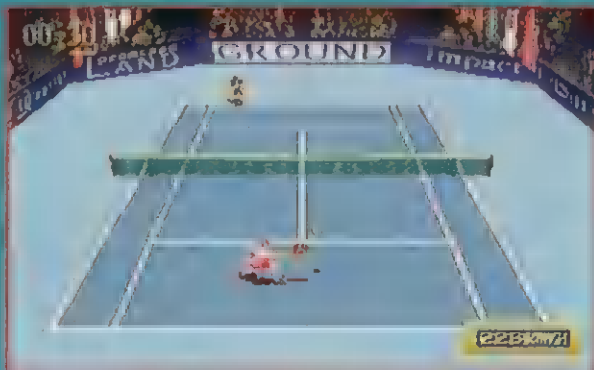


## Virtual Open

## TENNIS

ENCORE UN JEU DE TENNIS UTILISANT LA 3D COMME MODE DE REPRÉSENTATION. CONTRAIREMENT AUX AUTRES, CELUI-CI NE PROPOSE QU'UNE SEULE ET UNIQUE VUE. MAIS, FORT HEUREUSEMENT, ELLE EST BIEN CHOISIE ET PARFAITEMENT LISIBLE. VOUS POUVEZ DISPUTER DES MATCHS AMICAUX OU PARTICIPER À L'UN DES DEUX TOURNOIS PROPOSÉS. LA PALETTE DE COUPS DISPONIBLES EST TRÈS COMPLÈTE:

lob, top spin, lift, etc., rien n'a été oublié. Si le joueur est un peu loin de la balle, il peut plonger pour la reprendre. Pour les smashes, il saute pour reprendre une balle trop haute. Un radar indique la vitesse de votre service. Si vous dépassez les 250 km/h, vous avez de bonnes chances de faire un ace. Le Replay s'actionne après chaque point. C'est un jeu un peu "macho" puisque tous les personnages proposés sont masculins. Pas de jolies donzelles en mini-jupe, donc! Les mélodies ont été très soignées: de jolis morceaux de guitare électrique rythment les aller et retour de la balle. Il est en outre possible de jouer en double, soit contre la console, soit contre un adversaire humain. Dans ce dernier cas, vos partenaires respectifs seront gérés par la bécane. L'introduction, entièrement en images de synthèse, est du meilleur effet. Enfin, en terminant premier un tournoi, vous aurez droit à une fin digne de ce nom!



Boum! Un service de 228 km/h. Pas mal, mais peut mieux faire.



Après chaque point, le Replay s'enclenche.



Il faut bien soigner ses services en frappant la balle lorsqu'elle est dans sa phase descendante.

## AVIS

## oui, mais...



## PANDA

est vraiment regrettable de ne pas pouvoir rester tout le temps en bas de l'écran lorsque l'on joue seul contre la console. Enfin, un point rouge indique la direction de la balle, ce qui s'avère extrêmement utile pour les retours de service.

Les graphismes sont assez sympa, et la décomposition des mouvements des personnages est excellente. Mais la plus grande surprise vient de la musique, fabuleuse pour un jeu de ce genre. Quant au jeu lui-même, il permet d'effectuer un nombre de coups important et offre des statistiques très complètes. Malheureusement, lorsque l'on est en haut de l'écran, la visibilité n'est pas bonne, surtout lors des lobs. Il



IMAGINEER/IMPORT

PRIX: E

1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/TENNIS

**PRESENTATION** 93%

Une superbe séquence cinématique. ■ tout en images de synthèse, s'il vous plaît!

**GRAPHISMES** 89%

Sans être de qualité grandiose, ■ font largement l'affaire!

**ANIMATION** 90%

Les mouvements des joueurs sont bien décomposés.

**MUSIQUE** 91%

Les mélodies sont excellentes, ce qui est étonnant pour un jeu de sport.

**BRUITAGES** 85%

■ bruit de ■ balle qui rebondit est bien rendu, mais à part ça...

**DUREE DE VIE** 89%

Les parties à deux sont sympa, et l'ordinateur est coriace juste ce qu'il faut.

**JOUABILITE** 89%

Sans problème, hormis un temps de réaction lorsque l'on modifie brusquement ■ direction de course.

**INTERET** 86%

Un jeu de tennis jouable et sympa! Le meilleur sur 32 bits, mais inférieur à Final Match Tennis (NEC).



# N°1 DE L'OCCASION SUR PARIS ... MOINS CHER QUE TOUT

## PLAYSTATION

CONSOLE 2099 F



NEUF

JOYPAD COMMANDER 149 F  
MEMORY CARD 189 F  
LOADED 369 F  
TEKKEN 369 F  
DESTRUCTION DERBY 349 F  
RAIDEN PROJECT 369 F  
FIFA SOCCER 96 369 F

PHILOSOMA 369 F  
WING COMMANDER 3 369 F  
DOOM 369 F  
POWER SERVE 369 F  
THEME PARK 369 F

### OCCASIONS

RIDGE RACER 299 F  
TOHSHINDEN 299 F  
WIPE OUT 299 F  
RAPID LOADED 299 F  
KILEAK THE BLOOD 299 F  
RAYMAN 299 F  
STREET THE MOVIES 299 F  
JUMPING FLASH 299 F  
STARBLADE X 299 F  
AIR COMBAT 299 F

DISC WORLD 299 F  
LEMMINGS 3D 299 F  
CYBER SLEED 299 F  
TOTAL ECLIPSE 299 F  
NBA JAM T.E 299 F  
CONSOLE PLAYSTATION JAP 2099 F  
MOTOR TOON JAP 249 F  
METAL JACKET JAP 249 F  
KING FIELD 249 F  
COBAY 249 F  
COSMIC RACE 249 F  
DRAGON BALL Z JAP 299 F  
ARC THE LAD JAP 299 F  
SPACE GRIFFON JAP 299 F  
PRIME GOAL JAP 349 F  
V TENNIS JAP 349 F  
KING FIELD 2 JAP 399 F  
3X3 EYES JAP 399 F

## SATURN

CONSOLE 2250 F  
+ DAYTONA



NEUF

JOYPAD EXPLORER 129 F  
MORTAL KOMBAT 3 379 F  
MYST 349 F  
FIFA SOCCER 349 F  
PRIMAL RAGE 349 F  
VIRTUA RACING 349 F

### OCCASIONS

VIRTUAL FIGHTER 99 F  
CLOCK WORK KNIGHT 149 F  
DAYTONA USA 199 F  
VIRTUA FIGHTER REMIX 199 F  
VICTORY GOAL 199 F  
PANZER DRAGON 249 F  
ROBOTICA 249 F  
SHINOBI X 249 F  
VIRTUA HYDLIDE 249 F  
BUGS 249 F  
CLOCK WORK NIGHT 2 249 F  
RAYMAN 299 F  
ASTAL 299 F  
THEME PARK 299 F  
STREET FIGHTER THE MOVIES 299 F  
PEBBLE BEACH GOLF 299 F

VENTE EN GROS  
SUR LES JEUX  
D'OCCASION ET  
NEUVE

REVENEURS

CONTACTE-NOUS

Tel : (1) 44 07 04 61

FAX :

(1) 43 00 42 15

## SUPER NINTENDO

CONSOLE 379 F

STARWING 69 F  
STREET FIGHTER II 69 F  
BLAZING SKIES 99 F  
HOME ALONE 99 F  
DINO DINI SOCCER 99 F  
KICK OFF 99 F  
PILOT WING 99 F  
FIRST SAMURAI 99 F  
SUPER TENNIS 99 F  
FIGHTING SPIRIT 99 F  
SUPER SOCCER 99 F  
POPULOUS 99 F  
GHOULS : II GHOSTS 99 F  
SUPER ALESTE 99 F  
SPINDIZZY 99 F  
SUPER R-TYPE 99 F  
MORTAL KOMBAT 99 F  
ALIEN 3 99 F  
SYNDICATE 99 F  
BATMAN RETURNS 99 F  
TINY TOON 99 F  
STREET FIGHTER 2 TURBO 99 F  
F ZERO 99 F  
EQUINOX 149 F  
INDIANA JONES 149 F  
TECMO NBA BASKETBALL 149 F  
MAGICAL QUEST 149 F  
RISE OF THE ROBOTS 149 F

DRAGON 149 F  
ADAMS FAMILY 149 F  
NBA JAM 149 F  
ACTRAISER 2 199 F  
FLASHBACK 199 F  
SUPER BOMBERMAN 199 F  
SKYBLAZER 199 F  
MR NUTZ 199 F  
UTOPIA 199 F  
MICKEY MANIA 199 F  
SAILORMOON 199 F  
SUPERMAN 199 F  
HULK 199 F  
DAFFY DUCK 199 F  
STREET RACER 199 F  
STUNT RACE 199 F  
ERIC CANTONA 199 F  
SUPER METROID 199 F  
MYSTIC QUEST 199 F  
ZELDA 199 F  
DONKEY KONG COUNTRY 199 F  
SUPER MARIO KART 199 F  
FIFA SOCCER 199 F  
DRAGON BALL Z 149 F  
LOST VIKING 149 F  
WOLFENSTEIN 3D 149 F  
LES SCHTROUMPS 149 F  
THE FIREMEN 149 F

MORTAL KOMBAT 2 249 F  
LEMMINGS 2 249 F  
SUPER R-TYPE 3 249 F  
ROCK & ROLL RACING 249 F  
SPARKSTER 249 F  
WARLOCK 249 F  
KICK OFF 3 249 F  
LE LIVRE DE LA JUNGLE 249 F  
NBA JAM T.E 249 F  
RETURN OF THE JEDI 249 F  
DEMONS CREST 299 F  
CANNON FODDER 299 F  
EART WORM JIM 299 F  
LIVRE DE LA JUNGLE 299 F  
ROI LION 299 F  
TURN & BURN 299 F  
INDY CARD NIGEL MANSELL 299 F  
V-BALL 299 F  
NHL HOCKEY 95 299 F  
VAL D'ISERE CHAMPION 299 F  
SUPER STREET FIGHTER 299 F  
SUPER STAR SOCCER 299 F  
SAMOURAI SHODOWN 349 F  
ADAMS FAMILY VALUES 349 F  
BATMAN FOREVER 349 F  
SECRET OF MANA 349 F  
TIME OF ILLUSION 349 F  
BATMAN & ROBIN 349 F

## MEGADRIVE

CONSOLE 249 F

STREET OF RAGE 49 F  
STRIDER 69 F  
ALIEN STORM 69 F  
JURASSIC PARK 69 F  
WORDER BOY III 99 F  
BULLS VS BLAZERS 99 F  
AQUATIC GAMES 99 F  
WRESTLE MANIA 99 F  
MORTAL KOMBAT 99 F  
ULTIMATE SOCCER 99 F  
TOKI 99 F  
STREET FIGHTER II 99 F  
QUACKSHOT 99 F  
GHOUL S N GHOSTS 99 F  
ETERNAL CHAMPIONS 99 F  
THUNDER FORCE II 149 F  
COOL SPOT 149 F  
SONIC 2 149 F  
CORPORATION 149 F  
SUNSET RIDERS 149 F  
DESERT STRIKE 149 F  
SYNDICATE 149 F  
NBA JAM 149 F  
ANOTHER WORLD 149 F

STREET OF RAGE II 149 F  
MEGA SWIV 199 F  
FERRARI GRAND PRIX 199 F  
THUNDER FORCE IV 199 F  
WINTER OLYMPIC 199 F  
MICKEY MANIA 199 F  
FLASH BACK 199 F  
ACME ALL STARS 199 F  
MR NUTZ 199 F  
LEMMINGS II 99 F  
KICK OFF 3 99 F  
BUSSY II 99 F  
FIFA SOCCER 95 99 F  
F1 149 F  
SONIC III KNUCKLES 149 F  
NBA JAM T.E 149 F  
NBA SHODOWN 149 F  
GUNSTAR HEROES 149 F  
DRAGON'S FURY 149 F  
TURTLES FIGHTERS T.N.M.T 149 F  
LES SCHTROUMPS 149 F  
PITFALL 149 F  
MEGA TURRICAN 149 F

ROAD RASH II 249 F  
MORTAL KOMBAT II 249 F  
LANDSTALKER 249 F  
JOHN MADDEN 95 249 F  
POWER DRIVE 249 F  
STARGATE 249 F  
NBA LIVE III 249 F  
JUNGLE STRIKE 249 F  
ROI LION 299 F  
ASTERIX LE POUVOIR 299 F  
JUDGE DREED 299 F  
SOLEIL 299 F  
URBAN STRIKE 299 F  
EARTH WORM JIM 299 F  
SONIC 3I 299 F  
SUPER STREET FIGHTER 299 F  
STREET RACER 299 F  
BATMAN II ROBIN 299 F  
SHINING FORCE II 299 F  
LA LEGENDE DE THOR 299 F  
NHL 95 299 F  
VIRTUA RACING 299 F

## 3DO

1290 F

MAD DOG MAC CREE 99 F  
QUARANTINE 99 F  
SHOCK WAVE 99 F  
BURNING SOLDIER 99 F

WING COMMANDER 99 F  
SEWER SHARK 99 F  
DRAGON REVENGE 99 F  
MICROCOSM 99 F

WAY OF WARRIOR 99 F  
ALONE IN THE DARK 99 F  
HELL 149 F  
IMMERCENARY 149 F  
JURASSIC PARK 149 F  
STARBLADE 149 F  
REBEL ASSAULT 149 F  
MONSTER MANOR 149 F  
NOVA STORM 149 F  
JOHN MADDEN 149 F  
SUPREME WARRIOR 149 F  
NIGHT TRAP 149 F  
TOTAL ECLIPSE 149 F  
OFF ROAD INTERCEPT 149 F  
THEME PARK 149 F  
SALYER 149 F

FIFA SOCCER 199 F  
HORDE 199 F  
SUP STREET FIGHTER 249 F  
SAMOURAI SHODOWN 249 F  
ROAD RASH 249 F  
NEED FOR SPEED 299 F  
RETURN FIRE 299 F  
WING COMMANDER 3 299 F

## NEO GEO Cartouche

629 F

A DARK KOMBAT 699 F  
SAM SHODOWN 2 699 F  
WIND JAMMERS 549 F  
W HEROES 2 JET 549 F  
SIDE KICKS II 549 F  
LAST RESORT 499 F  
FURY SPECIAL 499 F  
VIEW-POINT 449 F  
ROBO ARMY 449 F  
SPIN MASTER 399 F  
SOCCER BRAWL 399 F  
SAM SHODOWN 399 F  
FOOT FRENZY 399 F  
EIGHTMAN 349 F  
SENGOKU 2 349 F

SIDE KICKS 349 F  
TRASH RALLY 299 F  
WORLD HEROES 299 F  
ANDRO DUCROS 299 F  
WORLD HEROES 2 299 F  
K MONSTERS 2 299 F  
PUZZLED 299 F  
3 COUNT BOUT 299 F  
BASE BALL STAR 249 F  
T PLAYER GOLF 249 F  
NINJA COMBAT 199 F  
MAGICIAN LORD 199 F  
RIDING HERO 199 F  
FATAL FURY 2 199 F  
LEAGUEBOWLING 199 F

JOYSTICK NEO II 249 F  
MEMORY CARD 129 F  
CABLE PERITEL 99 F  
SENGOKU 199 F  
BURNING FIGHT 199 F  
SUPER SPY 199 F  
NAM 199 F  
BASE BALL 2020 199 F  
ART OF FIGHTING II 149 F  
FATAL FURY 149 F  
KING MONSTERS 149 F

## JAGUAR

519 F

JOYPAD 149 F  
CRES GALAXY 149 F  
DRAGON 149 F  
RAIDEN 149 F  
CHECKERED FLAG 149 F  
DINO DUDES 199 F  
KATSUMI NINJA 199 F

WOLFENSTEIN 199 F  
CLUB DRIVE 199 F  
IRON SOLDIER 199 F  
SENSIBLE SOCCER 249 F  
VAL D'ISERE 249 F  
AL VS PREDATOR 299 F  
CANNON FODDER 299 F

HOOPER STRIKE 299 F  
SYNDICATE 299 F  
THEME PARK 299 F  
RAYMAN 299 F  
BURN OUT 299 F

## NEO GEO CD

1590 F

ART OF FIGHTING 149 F  
SAM SHODOWN 149 F  
ART OF FIGHTING 2 199 F  
TOP HUNTER 199 F  
FAT FURY SPECIAL 199 F  
BASEBALL STAR 2199 F  
SIDE KICKS 2 199 F

ALPHA MISSION 2199 F  
KING FIGHTER II 199 F  
STREET HOOP 249 F  
MUTATION NATION 249 F  
SAM SHODOWN 2 249 F  
VIEWPOINT 249 F  
WORD HEROES 2 249 F

FATAL FURY 3 299 F  
SAVAGE REIGN 299 F  
A D KOMBAT 299 F  
KARNOV'S REVENGE 299 F  
NINJA COMMANDO 299 F  
KING FIGHTER III 349 F  
SIDE KICKS 3 349 F

## GAME BOY

CONSOLE 179 F

CASTLEVANIA 69 F  
POP UP 69 F  
STAR WARS 69 F  
DUCK TALES 69 F  
GARGOYLES 69 F  
DOUBLE DRAGON 69 F  
GREMLINS 2 69 F

MARIO LAND 69 F  
BATMAN 69 F  
CHOPLIFTER 2 69 F  
BATTLE TOAPS 69 F  
ASTERIX 69 F  
BUBBLE GHOST 69 F  
PRINCE OF PERSIA 99 F

GREMLINS 2 99 F  
TALES SPIN 99 F  
F1 RACE 99 F  
MARIO LAND II 129 F  
MORTAL II 129 F  
STAR GATE 149 F  
ZELDA 149 F

## GAME GEAR

CONSOLE 299 F

AX BATTLE 69 F  
SHINOBI 2 69 F  
DRAGON CRYSTAL 69 F  
CHUCK ROCK 69 F  
TERMINATOR 69 F  
DONALD DUCK 69 F  
SERIAL ASSAULT 69 F  
PENGU 69 F

NINJA GAIDEN 69 F  
SONIC 2 99 F  
ROBOCOP VS TERM 99 F  
GLOBAL GLADIATOR 99 F  
CHUCK ROCK 2 99 F  
LEMMINGS 99 F  
SOLITAIRE POKER 99 F  
PRINCE OF PERSIA 99 F

TAZ MANIA 99 F  
KLAX 99 F  
CASTLE OF ILLUSION 99 F  
MONACO 6P 2 99 F  
LION KING 149 F  
STAR GATE 149 F

## NEC - NEC CD

319 F

POWER ELEVEN 99 F  
TOY SHOP BOYS 99 F  
VIGILANTE 99 F  
BOMBER MAN 129 F  
STREET FIGHTER 2 149 F  
FORMA SOCCER 149 F  
FINAL BLASTER 149 F

ADVENTURE ISLAND 149 F  
PC KID II 149 F  
BOMBER MAN 93 199 F  
FATAL FURY 2 ACD 99 F  
CONSOLE DUO-R 1290 F  
JOYPAD NEC 39 F  
VALIS 2 CD 149 F

BRANDISH CD 199 F  
LORD THUNDER CD 199 F  
FAR EAST ENGEND 249 F  
STRIDER ACD 299 F  
AD STALKER ACD 299 F  
BLOOD GEAR CD 299 F  
ET PLEIN D'AUTRES !!!



Avec 10 000 JEUX de toutes sortes ... avec PLEIN de

NOUVEAUTES en OCCAZ ... STOCK un nom à retenir

15, rue des Ecoles - 75005 PARIS  
Jussieu - Cardinal Lemoine  
Tel : (1) 46 83 07 83

Horaires d'ouverture : du lundi au samedi de 10h30 à 13h00 et de 14h00 à 19h00

### JUSSIEU

8, rue d'Arras  
75005 PARIS  
Cardinal Lemoine  
Tel : (1) 44 07 04 61

### MONT-PARNASSE

1, rue Campagne-Première  
75014 PARIS  
Raspail ou Vavin  
Tel : (1) 43 35 32 15

### BOULOGNE

118, rue du Vieux Port  
de Sèvres  
92100 BOULOGNE  
Marcel Sembat  
Tel : (1) 46 21 19 92

### GARE DU NORD

23, rue d'Abbeville  
75009 PARIS  
Poissonnière ou  
Gare du Nord  
Tel : (1) 44 63 02 49

### LA DEFENSE

71 av du Pr Wilson  
92800 PUTEAUX  
MER La defense  
Tel : (1) 43 06 98 05

BON DE COMMANDE à renvoyer à



3, rue d'Arras - 75005 PARIS  
Tél : (1) 44 07 04 61

### REGLEMENT

• Carte bleue ☐  
N° carte bleue   
date d'expiration   
• Mandat-lettre ☐  
• Contre remboursement ☐  
• Chèque ☐  
Signature

Nom : ..... Prénom : .....  
Adresse : .....  
Ville : ..... Code Postal : ..... Tél : .....  

TITRES	CONSOLES	QT	PRIX

FRAIS DE PORT + 30 F (CONSOLES + 50 F). Rajouter 40 F pour contre remboursement

CONSOLE 12/86





Admirez  
les reflets  
du décor  
sur le sol!

## MÉGA-BOMBES POUR GROS NULS

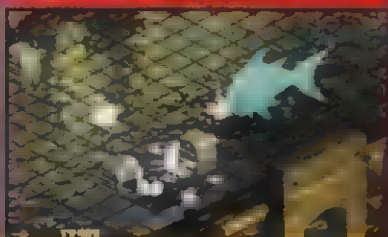
Si, au cours d'une partie, les ennemis se bousculent à votre porte en trop gros nombre, vous aurez toujours l'occasion de larguer une petite bombe. Même si les puristes préféreront conserver ces atouts pour les affrontements avec les boss, ils s'apercevront vite que certaines situations délicates se présentent beaucoup mieux avec un million d'ennemis en moins!



Les ennemis vous dérangent?  
Leurs tirs vous empêchent de passer?  
Un joli barrage de feu vous ouvrira  
le passage sans problème.



L'onde de choc va mettre un peu  
d'ordre dans tout ce bazar...



La bleue, au tir en rafale, est la moins  
puissante des trois.



Les explosions sont très réussies: jugez plutôt...

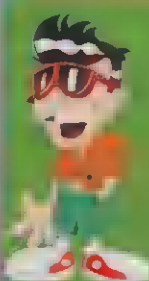
# VIEWPOINT

**V**iewpoint, à l'origine édité sur Neo Geo, fut l'un des titres phares de cette console. Après une version Megadrive plutôt réussie (90% dans Consoles+ n° 42), Electronic Arts offre à PlayStation une version qui dépasse toutes nos espérances. Les vétérans du jeu vidéo se souviendront avec émotion de Zaxxon, premier soft à utiliser le système de la 3D isométrique. Viewpoint reprend l'essentiel de cette technique, avec les qualités de la Playstation en plus! Vous êtes donc aux commandes d'un vaisseau (spatial, pour ne rien vous cacher) et, bien entendu, il faudra vous frayer avec la plaie de l'humanité, c'est-à-dire les extraterrestres. Sonnez trompettes, vous voilà parti à la rencontre de six niveaux, tous très riches en action, et dotés d'une difficulté à faire pâlir le plus grand de tous les héros (moi, en l'occurrence). Mais, fort heureusement, vous disposez d'un certain nombre d'atouts dans votre carlingue. Le fameux système de tir concentré de R-Type est ici repris, accompagné de petits droïdes protecteurs. Mais ce n'est pas tout, vous aurez aussi la lourde responsabilité de gérer trois bombes (une rouge pour le feu, une bleue pour le tir multiple et une verte pour l'onde de choc). Un point également intéressant: il faudra parfois se servir de ces armes pour se sortir d'une situation particulière (par exemple, actionner un "torniquet" afin d'ouvrir une porte...). Viewpoint est un shoot'em up très prenant, qui mettra à l'épreuve vos réflexes comme votre ingéniosité, et qui vous fera péter les nerfs!



## AVIS

**oui!**

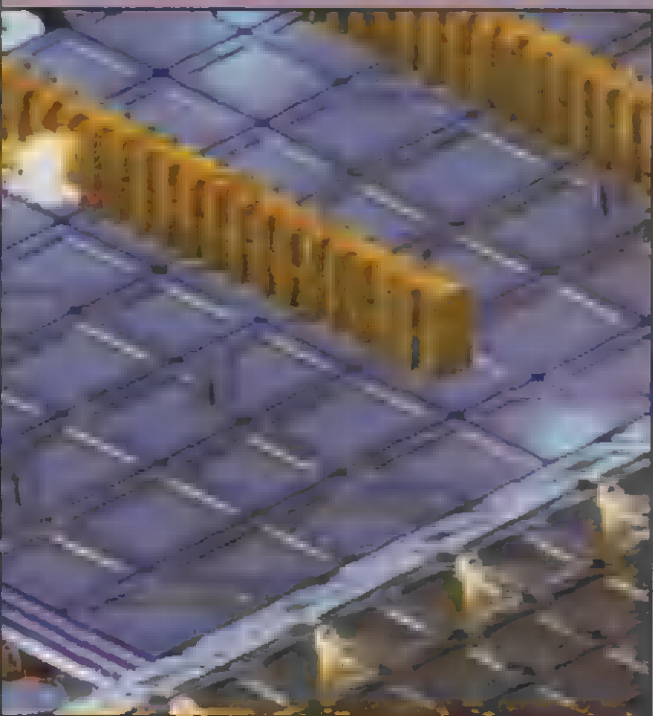


## PETER

Enfin autre chose qu'un jeu de baston sur Playstation... Bon, d'accord, le concept de Viewpoint ne s'accorde pas vraiment avec l'esprit "power flowers". En fait, si Viewpoint sort du lot, c'est surtout grâce à une réalisation (presque) parfaite. En effet, les décors en 3D pré-calculée sont agrémentés de textures tout simplement superbes, et le choix des couleurs est particulièrement heureux. Le jeu lui-même est très captivant, et l'action est parfaitement soutenue par une bande-son techno (nuisance sonore que je n'affectionne pourtant pas particulièrement). Heureux possesseurs de Playstation, jetez-vous immédiatement sur View Point, vous ne le regretterez pas!



# POINT



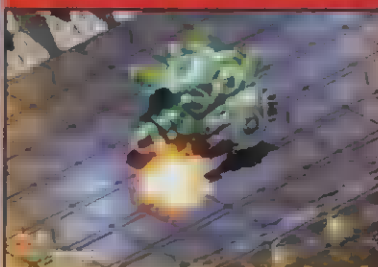
Tirez, comme ici, sur le "tourniquet" pour actionner l'ouverture de la porte.



Impossible de détruire ces vers métalliques, il faut donc les éviter.

## LES BOSS DE VIEW POINT: BEAUX, MAIS TENACES

Trivialité du jeu vidéo: à chaque fin de niveau, un gros méchant vous attend pour vous faire passer un sale quart d'heure. Ils sont pour la plupart imbattables sans l'aide des trois bombes. A vous, donc, de savoir correctement gérer ces atouts de taille. Juste pour le plaisir des yeux, voici les portraits de quelques-uns de ces charognards de métal.



Le boss du premier niveau: pas vraiment difficile à battre...



Ah! Le méchant du deuxième niveau: il m'a fallu un milliard de vies pour en venir à bout!

## AVIS

*oui, mais...*



**SPY**

Je crois n'avoir jamais vu une si belle adaptation d'un jeu Neo Geo. Les effets de lumière sont divins, le rendu des décors sublime et on ne se lasse pas de satisfaire sa rétine. Pour ce qui concerne la bande sonore, Viewpoint s'en tire aussi avec tous les honneurs: une techno hyper rythmée soutient une action trépidante. Jusque-là, rien à redire. La version Neo Geo initiale est transcendée. Mais je reste néanmoins sceptique sur plusieurs points. L'animation souffre de nombreux ralentissements qui nuisent à la bonne tenue de votre vaisseau. De plus, ce même vaisseau est très délicat à contrôler et seule une parfaite connaissance du terrain et des mouvements des ennemis pourront vous sauver. Et, tout comme la version Neo Geo, le jeu est hyper dur (heureusement, il y a les mots de passe). Il reste que Viewpoint passionnera l'amateur de shoot-them-up bien léchés.

## PLAYSTATION REVIEW

### VIEWPOINT

FREE START  
1 PER OPTION

**ÉDITEUR: ELECTRONIC ARTS**  
**DISTRIBUTEUR: E.A.**  
**DISPONIBILITÉ: OUI**  
**PRIX: €**

**SHOOT-THEM-UP**  
**1 JOUEUR**  
**CONTRÔLE: MÉDIOCRE**  
**DIFFICULTÉ: TRÈS ÉLEVÉE**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3**  
**CONTINUES: 3 + MOTS DE PASSE**

**PRESENTATION 86%**

Une introduction en images de synthèse. Brève mais plutôt jolie.

**GRAPHISMES 96%**

Décors superbes, couleurs éclatantes et jeux de lumière impeccables. Une réussite!

**ANIMATION 75%**

Le scrolling diagonal est agréable, mais des ralentissements se font souvent sentir.

**MUSIQUE 90%**

De la techno bien rythmée qui colle parfaitement à l'action.

**BRUITAGES 87%**

Ils sont assez nombreux et bien réalisés.

**DURÉE DE VIE 92%**

Une difficulté assez élevée et six niveaux au programme. La fin du jeu est encore loin...

**JOUABILITÉ 84%**

Le vaisseau se traîne, et on aurait aimé avoir des armes plus diversifiées.

**INTERET 92%**

A part l'animation, la réalisation de Viewpoint est admirable. Ce soft très accrocheur est sans aucun doute l'un des meilleurs sur Playstation.



# SATURN REVIEW



Apprenez à vous pencher correctement dans les tournants...



... sinon, voilà ce qui risque de vous arriver!



Le programme comprend trois pistes longues.

## AVIS oui, mais...



**PANDA**

Au tout premier abord, j'ai été très déçu, car Hang On étant à mes yeux un titre légendaire, n'attendais pas moins que la meilleure course du genre sur 32 bits. Et ce n'est pas vraiment le cas. Cela dit, il faut reconnaître que la réalisation technique est bien meilleure que celle de Daytona, mais elle n'égale pas celle de Ridge Racer... Le jeu est fun, la difficulté bien dosée, ce qui fait qu'on se prend au jeu. Manifestement, les grands titres

de Sega en arcade perdent beaucoup de leur superbe au cours de leur conversion sur Saturn. Même la réalisation de Hang On GP '95 dénote un certain progrès depuis Daytona, mais demeure un tantinet inquiet pour la conversion du hit Sega Rally.

# HANG ON GP '95

**H**ang On, ces deux mots sont désormais légendaires.

Ce jeu de course de motos, devenu mythique en arcade, est converti sur Saturn.

Conserve-t-il sur ce support toutes ses qualités?

Au départ, vous pouvez choisir votre véhicule parmi les cinq motos proposées, puis opter pour un des modes de transmission (automatique ou manuel). Le jeu comprend trois courses de base. Si vous terminez la course en première ou deuxième position, vous accédez à un menu vous proposant cette même course en version longue. Pour accéder à la deuxième course, vous devrez finir la première en version longue, et ainsi de suite... Et, si vous achevez toutes les courses, cinq nouvelles bécane seront alors disponibles. Vous disposez de trois vues différentes: deux extérieures et une subjective (où vous êtes à la place du conducteur). En plus des boutons pour accélérer ou freiner, vous pouvez, grâce à L ou R, déplacer le conducteur sur la gauche ou sur la droite de la moto, ce qui aura pour effet de détourner le centre de gravité, et s'avère très utile pour négocier les virages. A l'aide du bouton A, il est en outre possible de supprimer les indications de course et le plan de la

piste, qui encombrant le haut de l'écran.

Le clipping qui caractérisait Daytona est quasiment absent et la technique de conduite est très différente des autres jeux de course: inutile de contre-braquer en plein dérapage!

## UNE PISTE, PLUSIEURS VUES

A chacun de trouver la vue qui lui convient! Pour ma part, la vue la plus éloignée me paraît plus fiable. A regarder la route de trop près, on risque de vite se retrouver dans le décor.



Le pare-brise de la moto est très bien représenté.



La vue de derrière le véhicule est beaucoup plus large.

## HANG ON GP '95

SEGA ENTERPRISES LTD. 1995

SEGA/IMPORT  
PRIX: 1

1 JOUEUR/COURSE DE MOTOS

**PRESENTATION** 75%

Aucune introduction, rien pour vos yeux sinon un simple écran d'options. Peu spectaculaire.

**GRAPHISMES** 87%

D'un niveau honnête, sans plus.

**ANIMATION** 88%

Elle est assez fluide, bien qu'elle manque un peu de rapidité à mon goût.

**MUSIQUE** 86%

Sympa, mais, comme toujours, elle pourrait être de meilleure qualité sur un support comme le CD.

**BRUITAGES** 30%

Au secours! Le bruit du moteur est une infamie...

**DUREE DE VIE** 92%

Les trois courses de base ne sont déjà pas faciles, alors que dire de leurs versions rallongées?

**JOUABILITE** 86%

La prise en main sera peu évidente pour un amateur de Daytona. Temps d'adaptation nécessaire.

**INTERET** 89%

Mieux réalisé que Daytona, Hang On GP '95 est aussi intéressant, mais il n'en reste pas moins décevant!



# Difintel-Micro

Jeux video japanimation multimedia trading cards



## PLAYSTATION VF

Console VF +  
1 manette = 2099 Frs  
Toshinden 2 (jap)  
Ridge Racer 2 (jap)  
Shockwave Assault  
Wing Commander 3  
Doom  
Occasions.....

## SATURN VF

Console VF +  
Daytona = 2590 Frs  
DBZ (jap)  
Sega Rally (jap)  
Virtua Fighter 2 (jap)  
NHL Hockey - FIFA 96  
Occasions.....

## CD ROM VF

The 11<sup>th</sup> Hour  
Hexen  
Phantasmagoria  
Warcraft 2  
Rebel Assault 2  
Occasions.....

et toutes les nouveautés en VF et en import.  
Earthworjim 2, Donkey Kong 2.  
Alors appelle vite !

## K7 VIDEO

Cobra 3  
O Genkiclinic  
Ran la légende verte  
Street Fighter  
L'ange des ténèbres  
Patlabor.....

## GOODIES

Calendrier DBZ 96  
Power level 15  
Figurines Battle Collection  
Pog's  
Tous les Mangas VF.....

## TRADING CARDS

Terres Natales Magic  
Légende, Dark Magic  
Guardians.....  
Classeurs,  
Protège cartes.....

...INFO...INFO...INFO...INFO...INFO...INFO...INFO...INFO...INFO...INFO...

**Difintel Micro est au Planet Manga. Pré-vente de billets.  
Création d'espace Internet, CDROM et virtuel. Renseignes-toi !  
Des surprises et des cadeaux dans les boutiques pour Noël.**

INFO...INFO...INFO...INFO...INFO...INFO...INFO...INFO...INFO...INFO...IN

## RESEAU DIFINTEL MICRO

Chelles 11 rue Foch 64.21.55.44  
Mandelieu 154 av de Cannes 93.93.54.33  
Fontenay Aux Roses 91 rue Boucicaud 47.02.54.56  
Grenoble 119 CCial Grand Place 76.09.26.68  
Pontoise 17 rue de l'Hôtel de Ville 30.75.17.61  
Macon 19 rue gabriel Janton 85.39.09.52  
Maison Alfort 5 av de la République 48.93.35.14  
Angoulême 21 rue de la Cloche Verte 45.92.65.24  
Nantes Reze CCial du Château 40.32.38.09  
Neuilly 9 rue de Longchamps 47.45.17.97  
Paris 19ème 64 rue de Meaux 42.02.08.08

Nogent sur Marne 34 rue des Heros Nogentais  
Antibes 39 bd du Président Wilson 93.61.55.83  
St Maur 5 avenue du Pont de Créteil 48.86.55.32  
Paris 3ème 64 rue de Turbigo 42.77.91.32  
Beauvais 57 rue Gambetta 44.48.53.60  
Sarcelles CCial des Flanades 39.92.47.16  
Bourges 33 rue Moyenne 48.24.10.34  
Ales 21 rue Albert Premier 66.52.44.66  
Paris 12ème 36 rue Rottembourg 43.41.65.00  
St Gracien 10 place F Truffaut Le Forum 34.17.11.33  
Draguignan 9 rue Labat 94.68.92.55

Champigny 22 rue Albert THOMAS 48.81.10.16  
Villeneuve La Garenne 5 rue Dupont du Chambon  
St Germain Les Corbeil C.Cial. La Croix Verte 60.75.93.00  
Villemomble 20 av. d'Outrebois 48.55.21.69  
Annemasse C.Cial. d'Etrembières 50.87.23.14  
Le Mans 4 à 12 rue Maurice Loutreuil 43.81.43.43  
Toulon C.Cial. La Rode 94.42.60.41  
mais aussi Nice, Poissy, Rouen, Pau, Sartrouville, Mantes, Le  
Creusot, Evreux, Dijon, Paris 17è, Montreuil, Livry Gargan,  
Paris 15è, Annecy...

DIFINTEL MICRO EDITIONS - Tél. : (1) 42 77 91 84



# PLAYSTATION REVIEW



Par temps de pluie, le ballon a tendance à s'arrêter plus rapidement que sur un terrain sec.



En automatique, le goal n'est pas bien efficace. Mieux vaut passer en manuel.



Une belle parade inutile du pauvre gardien.

## International Championship Soccer

Il n'est pas l'un des plus grands footballeurs du jeu de foot. Il peut être ajusté sur l'équilibre, sur la puissance, la formation de l'équipe, sur la vitesse de la balle, la vitesse de la balle, la vitesse de la balle.

International Championship Soccer possède deux grandes qualités: la possibilité de donner de l'effet à la balle de façon très précise, et celle de doser la puissance de ses tirs ainsi que leur "altitude"! Et tout cela sans faire appel aux boutons L ou R, mais le plus simplement du monde: en bougeant la flèche de direction dans le sens où l'on veut donner de l'effet en même temps que l'on shoote, ou, pour la force des tirs, en maintenant la pression plus ou moins longtemps sur le bouton de tir. Le menu d'options est très complet et vous pouvez choisir une foule de paramètres comme les conditions atmosphériques, la durée d'une partie, la formation, ou opter pour une tactique...

Le jeu gère même la fatigue des joueurs! Trois tournois différents vous sont proposés, au cours desquels vous incarnerez une équipe nationale de votre choix. Il est possible d'effectuer une sauvegarde sur la Memory Card pour pouvoir reprendre une partie en cours. Outre le bon vieux scrolling vertical, un scrolling horizontal et une vue de trois quart arrière ont été ajoutés. Pour chacun de ces trois angles différents, quatre positions plus ou moins proches des joueurs existent. Sinon, c'est la machine qui se charge de zoomer automatiquement. L'animation est rapide, mais l'ambiance musicale un peu pauvre. Le jeu est très réaliste, avec une bonne gestion des hors-jeu, et la règle de l'avantage est respectée! Pour piquer la balle, on peut tacler, ou essayer de la prendre dans les jambes. On peut aussi protéger la balle et faire opposition avec son corps.



Trois terrains différents sont proposés.

### AVIS

**OUI!**

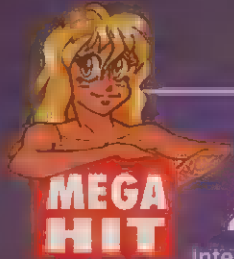


**PANDA**

Il m'est avis que International Championship Soccer est carrément le meilleur jeu de foot du moment, et ce pour plusieurs raisons: la grande qualité des différents effets que l'on peut donner à la balle, le parfait dosage de la puissance des tirs, les multiples options et les différentes vues que le jeu propose... Enfin, il est tout fait possible de construire des actions de façon précise, sans être limité à deux ou trois enchaînements de passe. L'aspect stratégique des matches est donc parfaitement bien respecté. Si vous appréciez les jeux de foot que vous possédez, en plus d'une Playstation, deux pads et un cerveau, jouez donc à International Championship Soccer sans plus attendre: vous comprendrez pourquoi, sur NEC, ce jeu était déjà considéré comme une légende.



# PLAYSTATION REVIEW



**MEGA  
HIT**

## 3 VUES, 4 ZOOMS

International Championship Soccer vous propose trois vues différentes, mais la meilleure reste celle offrant un scrolling vertical!



L'arbitre n'est pas un enfant de chœur mais, parfois, il vous avertit avant de sortir les cartons.



Apprenez à maîtriser la technique des corners rentrants!



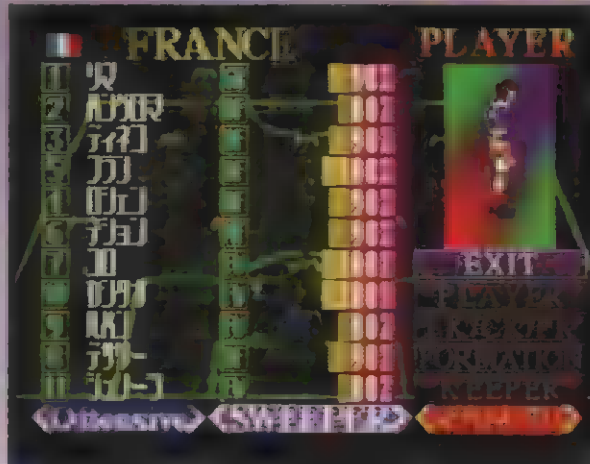
Voilà un bon mode de visualisation pour les différentes formations.

## AVIS oui, mais..



**MARC**

International Championship Soccer est une bonne simulation de foot sur Playstation. Faute de mieux, je crois bien qu'il s'agit même pour l'instant de la meilleure sur ce support (mais j'ai pas encore vu FIFA 96 et Powersport Soccer). J'ai quand même quelques reproches à formuler: les joueurs sont un peu lents à se déplacer sur le terrain. Il manque un radar, on ne peut pas jouer à quatre et le goal défend parfois les buts comme un véritable gogol. En mode Manuel, n'en parlons même pas. Mais bon, ce ne sont que de petits défauts et je me suis quand même bien éclaté. Je félicite Human, qui préfère la jouabilité à l'esbroufe.



La fatigue est intelligemment gérée, suivant les efforts fournis par chaque joueur.



Tiens, Marc s'est encore pris une raclée...



**ÉDITEUR: OCEAN**  
**DISTRIBUTEUR: ECUDIS**  
**DISPONIBILITÉ: OUI**  
**PRIX: F**

**SIMULATION DE FOOT**  
**1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT**  
**CONTRÔLE: INÉGAL**  
**DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3**  
**SAUVEGARDE: OUI**

## PRESENTATION 89%

De bonne qualité, mais d'un faible niveau pour la Playstation...

## GRAPHISMES 92%

Rien à signaler, sinon que les sprites sont étonnamment beaux pour de la 3D!

## ANIMATION 95%

Elle est fluide et rapide! Que demander de plus pour un jeu de sport?

## MUSIQUE 80%

Quand y en n'a pas, on ne s'en plaint pas, si vous voyez ce que je veux dire.

## BRUITAGES 80%

Les supporters sont trop timides à mon goût. Un peu de fougue, que diable!

## DURÉE DE VIE 92%

Si vous avez la chance d'avoir deux pads, vous userez les doigts avant d'arrêter de jouer.

## JOUABILITÉ 92%

Après un petit temps d'adaptation, le jeu est fantastique. Un vrai régal.

## INTERET 92%

C'est tout simplement le meilleur jeu de foot sur cette planète... D'autres questions?



## COMME AU CINÉ

Les séquences filmées sont très bien réalisées, et le petit briefing animé qui intervient entre les missions relance l'intérêt du jeu.

# ShockWave

**P**our un peu, vous pourriez vous prendre pour Yan Solo. Mais Shockwave n'est pas Star Wars, et vous êtes un pilote d'avion lambda et devez shooter tout ce qui bouge!

L'introduction, superbe, risque d'en laisser pantois plus d'un. Imaginez un mélange subtil entre séquences cinématiques et images de synthèse dans l'espace. Le jeu, lui, se révèle être un shoot-them-up en 3D tout ce qu'il y a de plus classique. Vous contrôlez un avion et progressez dans un décor en 3D censée être, selon l'éditeur, en temps réel! Malheureusement, on n'est pas libre de ses mouvements, et il faut suivre une piste indiquée en pointillé sur le radar. Si on sort de ce chemin, l'énergie du vaisseau baisse rapidement. Vous disposez pour votre mission d'un laser et de missiles – c'est peu, mais largement suffisant. Repérez bien les drones qui se baladent dans les niveaux: il faut passer juste en dessous. Et, en un tour de main, vous aurez refait le plein de boucliers et de missiles. Car vos munitions sont comptées, bien entendu, et il est recommandé aux excités de la gâchette de s'abstenir! Vous pouvez sauvegarder une mission pour la reprendre plus tard. De la même façon, vous pouvez changer le nom de votre pilote.

Sur votre route, vous trouverez des sortes de météorites assez coriaces.

Le premier boss que vous aurez à détruire: l'enfance de l'art.



ELECTRONIC ARTS/ELECTRONIC ARTS

PRIX: E

1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/SHOOT'EM UP

**PRESENTATION** 95%

Une superbe introduction filmée qui vous plonge immédiatement dans l'ambiance.

**GRAPHISMES** 75%

On n'en tombera pas à la renverse: ils sont carrément navrants.

**ANIMATION** 73%

Non seulement elle n'est pas vraiment fluide, mais on notera quelques ralentissements...

**MUSIQUE** 86%

Tout dépend des goûts mais, pour ma part, elle ne m'a pas emballé.

**BRUITAGES** 80%

Quelques bruits de laser, classiques, et de très bonnes voix digitalisées.

**DURÉE DE VIE** 89%

La difficulté est bien dosée mais le jeu n'accroche pas vraiment.

**JOUABILITÉ** 90%

Un avion, une cible, un missile... le principe est simple, le maniement aussi!

**INTERET** 82%

Shockwave s'en tire honnêtement si l'on considère que, en matière de shoot sur Playstation, la production n'est pas transcendante. De là à l'acheter...

## AVIS

oui, mais...



**PANDA**

Comparé à Novastorm et aux autres jeux du même genre, Shockwave s'en tire plutôt bien, et serait même à mon avis le plus convaincant! Il comporte de vrais décors, qui changent suivant les missions, la maniabilité est bonne... Mais de là à dire que c'est un bon jeu et qu'il faut l'acheter, il y a un gouffre, que je me garderai bien de franchir. Car franchement, le genre est un peu lourdingue. Peut-être les incondtionnels de ce type de jeu y trouveront-ils leur compte, mais les autres...



Ce nouveau modèle de chasseur ennemi a un point faible. Il met trop de temps à recharger.







# PLAYSTATION REVIEW



Les coups francs ne sont pas à prendre à la légère.  
Un ballon est si vite arrivé...



Le radar n'est pas très lisible.  
Dommage, car il livre une information d'importance.

AVIS

non!



PANDA

Non aux hors-jeu gérés n'importe comment! Non aux tacles qui ressemblent davantage à des glissades meurtrières qu'à une subtilité de jeu: il n'y a qu'à voir votre joueur glisser sur au moins quinze mètres, alors que vous tentez d'utiliser les boutons L ou R pour obtenir un effet de balle, pour constater que la jouabilité n'est pas au rendez-vous. En fait, l'animation est beaucoup trop rapide: en deux secondes, on est à l'autre bout du terrain.

De plus, les reprises de volée ne sont pas si faciles à réussir: deux fois sur trois, le joueur part dans une glissade sans fin. On a davantage l'impression de jouer au baby-foot qu'autre chose. Même si je me suis bien marré cinq minutes et que j'ai relevé de bonnes idées, cela devient vite énervant de voir que les seules actions construites qu'on a réussi à faire sont dues au hasard! En clair, le seul régal que vous pourrez en tirer sera celui des yeux.

# STRIKER '96

Encore un nouveau jeu de foot sur Playstation. Ce dernier venu risque de vous en mettre plein la vue.

Soyons clair: Striker 96 est avant tout un jeu d'arcade.

Même si vous pouvez choisir votre formation, les conditions météorologiques, votre tactique, etc., le nombre d'options reste très restreint pour ce qui concerne l'aspect simulation. Vous disposez de sept angles de vue pour visualiser le terrain, seuls trois ou quatre d'entre eux étant réellement différents. Quatre boutons vous servent à frapper le ballon pour les passes, les lobs, les centres et les shoots. Il est possible de réaliser des effets sur sa balle en gardant un des boutons L ou R enfoncé. Lorsqu'on tire, une jauge apparaît en haut de l'écran. Plus vous maintenez la pression, plus la jauge se remplit. Ainsi, dès que vous relâchez la pression, la balle part

avec plus ou moins de vitesse selon que vous avez appuyé longtemps! A noter: si vous avancez en gardant le bouton de tir appuyé - donc la jauge bloquée au maximum -, votre

joueur ne pourra plus changer de direction et continuera d'avancer droit devant lui. Le gardien de but est géré par la console, et plutôt doué. Pour ce qui concerne les centres, coups francs, dégagements et autres coups de pied arrêtés, vous ne disposez d'aucune indication de

direction, mais vous déplacez directement une flèche qui représente l'endroit où la balle devrait atterrir, en tenant compte du vent. Les hors-jeu sont gérés de façon un peu aléatoire, et l'arbitre ne semble pas très observateur - au moins ça de réaliste! Le ralenti s'enclenche automatiquement après chaque faute.



Pour départager deux équipes, il vous faudra subir une terrible épreuve des penalties.





# PLAYSTATION REVIEW



## BELLE INTRO!

L'introduction est un superbe mélange d'images de synthèse et de scènes filmées tirées de matchs célèbres... Allez le PSG!

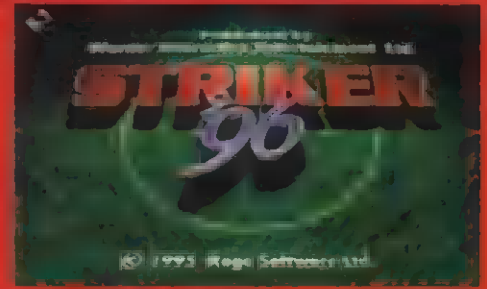
## AVIS oui, mais...



**MARC**

Striker est le jeu de foot d'arcade par excellence. Les tirs sont très puissants, les goals sautent comme des gazelles, les passes vont très loin, l'action est incroyablement rapide,

bref: c'est tout sauf réaliste. Les fêrus de simulations vont donc avoir du mal à construire leur jeu. De toutes manières, c'est tellement rapide qu'on a du mal à mettre en œuvre des tactiques efficaces. Sur le terrain, c'est un joyeux bordel, et on s'amuse bien, même si, comme le dit le dur mais juste Panda, on a parfois l'impression de jouer au baby-foot. Personnellement, je trouve Striker très amusant pour une petite partie détendue entre amis (surtout qu'on peut jouer à quatre!). Techniquement, le jeu est impressionnant et les graphismes sont de toute beauté. Aussi étonnant que cela puisse paraître, l'animation est même un peu trop rapide. Pour une fois qu'ils en font trop, a-t-on vraiment le droit de s'en plaindre?



**ÉDITEUR: RARE**

**DISTRIBUTEUR: TIME WARNER INTERACTIF**

**DISPONIBILITÉ: OUI**

**PRIX: F**

**FOOT**

**1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT**

**CONTRÔLE: MOYEN**

**DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE**

**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 4**

**SAUVEGARDE: OUI**

**PRESENTATION 92%**

Un mélange entre images de synthèse et scènes filmées tirées de matchs.

**GRAPHISMES 97%**

D'une beauté hallucinante. Le plus beau jeu du genre sur console.

**ANIMATION 95%**

Elle est un peu trop rapide, mais fluide et sans bavure.

**MUSIQUE 80%**

Sans plus...

**BRUITAGES 85%**

Quelques bonnes digitalisations vocales pour le présentateur.

**DURÉE DE VIE 90%**

A deux, on s'amuse bien. Seul contre la console, vous risquez de vite vous énerver.

**JOUABILITÉ 73%**

La trop grande rapidité nuit à la bonne maniabilité du jeu.

**INTERET 89%**

La réalisation technique en met plein la vue, mais on reste frustré par le manque de réalisme et de jouabilité.



# PLAYSTATION REVIEW

**S**il la vie d'un beau militaire aux idées aussi courtes que ses cheveux vous fait frissonner, si pour vous la couleur kaki ne rime pas avec abruti et, enfin, si vous avez mis vos baskets au placard pour les remplacer par une bonne paire de rangers, alors Lone Soldier est fait pour vous. Durant toute la partie, vous incarnerez Hank, un superbe militaire des forces spéciales. Envoyé en mission par vos supérieurs, votre rôle consistera à récupérer des mains des terroristes un Super-Missile. Ces derniers menacent de vous le faire exploser si une certaine quantité d'uranium ne leur est pas fournie. N'écoutez que votre courage, et les ordres de la hiérarchie, vous décidez de partir à la rencontre de ces dangereux zigotos afin de récupérer le Super-Missile. Trois territoires sont à traverser: un canyon, une forêt vierge, une ville en ruine, avant de finalement parvenir au quartier général des forces ennemies. Chaque monde comporte six niveaux dans lesquels il vous faudra ramasser armes nouvelles, munitions, vies supplémentaires ou points de vie. A la fin du dernier niveau de chaque monde, un boss vous attend. Généralement de taille imposante, il vous faudra beaucoup de sang-froid pour parvenir à vous en débarrasser. Maintenant que le briefing est terminé, il convient de vous mettre en route, soldat. Rompez les rangs.

# LONE SOLDIER



AVIS

*oui, mais...*



NICO

Lone Soldier utilise convenablement les capacités techniques de la Playstation: placage de texture sur les différentes parties du décor et scrolling sans faille. Cependant, il est dommage que les programmeurs aient choisi un système de tir aussi délicat: il ne s'agit pas de regarder là où vous désirez tirer, mais de déplacer, avec les boutons frontaux de la manette, un viseur. Cette manipulation devient malaisée quand le nombre d'ennemis à descendre à l'écran est important. Il aurait été beaucoup plus simple de faire un système de tir à la Doom, où le joueur tire en fait sur ce qu'il "regarde". Comme, en plus, le jeu est difficile en général, cela risque d'en rebuter plus d'un. Heureusement, il est possible, à la fin de chaque niveau, de sauvegarder votre progression sur la Memory Card. Lone Soldier est un jeu que je conseille à tous ceux qui aiment les shoot'em up à la difficulté relativement élevée.



Le deuxième boss n'est qu'un soldat. 2,60 mètres de haut, 4 de large, 100 kilos de muscles et une grosse mitrailleuse. Il va vous en faire baver!



Le boss du premier monde est un gros péan en pierre. Arme: une solide gourdin. Il tentera de vous écraser.



## J'EXPLOSE, DONC JE SUIS

Il ne suffit pas de terminer les niveaux dans les temps pour pouvoir accéder à de nouvelles missions. En effet, si vous n'avez pas abattu assez d'ennemis, vous devrez recommencer le niveau du départ. Soyez ainsi sans pitié: tirez sur tout ce qui bouge.



Descendre un ferroniste à bout portant peut être dangereux: vous êtes trop près de lui. Il sortira un couteau afin de vous le planter dans le ventre.



Le lance-flammes est l'arme idéale pour anéantir les ennemis quand ils sont nombreux. Attention, les réserves de fuel s'épuisent rapidement.



Le bazooka est redoutable pour pulvériser les ennemis à distance. Preuve en est, cette image apocalyptique. Ne gâchez pas pour autant vos munitions.



## FRAIS ET DISPO

Hank, jeune, beau et musclé soldat des forces spéciales, va devoir traverser trois types de monde avant de pouvoir pénétrer l'autre ennemis. Chacun de ces mondes comporte ses propres caractéristiques, ses dangers particuliers. À vous de les mémoriser et mieux les éviter.



Dans le premier niveau, la forêt vierge avec une végétation dense, les ennemis surgissent qu'au dernier moment.

Il faut être très attentif à chaque pas, car les ennemis sont très nombreux et très agressifs.



Dans le premier monde, celui du canyon, il faut faire attention aux gardes et aux miradors. Ils tirent de leurs armes et font beaucoup de dégâts.



L'avant-dernier niveau, celui de la ville, vous opposera à des bandes de voyous armés de couteaux bien, comme des cocktails Molotov et il faudra être vigilant.



Certains terroristes sont accompagnés de chiens. À votre vue, ils lâcheront sur vous. Une bonne rafale les mettra en fuite.



La présentation, comme les scènes intermédiaires entre les différents mondes, est réalisée en images de synthèse et est plus bel effet.

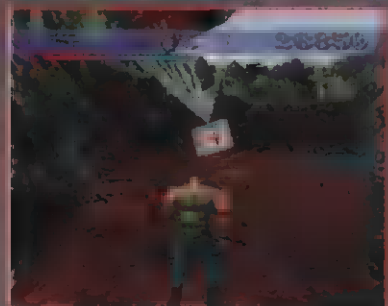
## AVIS

oui, mais...

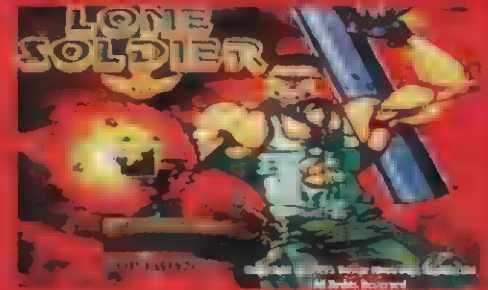


SPY

Croisement réussi entre "Rambo" et "Predator" (les films), Lone Soldier est du genre bourrin, qui ne laisse personnellement froid. Pourtant, sa réalisation est très originale. Et les premières parties donnent l'impression que le jeu est lent, on est bien content par suite de ne pas aller trop vite! Seule la maniabilité aurait pu être plus "intuitive". Mais qu'à cela ne tienne, Lone Soldier est un bon défouloir. Et me suis bien défoulé!



Afin de vous venir en aide, votre quartier général vous fait parachuter, de temps à autre, quelques objets. Ici, une trousse à pharmacie qui soignera vos blessures.



**ÉDITEUR: TELESTAR**  
**DISTRIBUTEUR: LUDI GAMES**  
**DISPONIBILITÉ: OUI**  
**PRIX: E**

**SHOOT'EM UP**  
**1 JOUEUR**  
**CONTRÔLE: DÉLICAT**  
**DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3**  
**CONTINUES: SAUVEGARDE**

## PRESENTATION 85%

Des images de synthèse bien réalisées en guise d'introduction au jeu.

## GRAPHISMES 90%

Le placage de texture sur les parties du décor est splendide, mais les persos sont un peu "carrés".

## ANIMATION 92%

Elle est irréprochable. L'animation est fluide et il n'y a pas de ralentissement à signaler.

## MUSIQUE

Dans la version testée, il n'y avait pas de musique dans les niveaux.

## BRUITAGES 89%

Le bruit de votre sulfateuse qui claque est doux à l'oreille, comme le râle des ennemis abattus.

## DURÉE DE VIE 89%

Quatre mondes de six niveaux chacun, dans l'ensemble assez difficiles: il y a de quoi faire.

## JOUABILITÉ 70%

Le personnage se contrôle bien mais viser les ennemis est délicat, voire irritant.

## INTERET 89%

Lone Soldier est un bon shoot'em up bien réalisé mais il est dommage que la jouabilité ne soit pas au rendez-vous.



# REVIEW

Ces trois monstres sont à l'origine les héros d'un dessin animé britannique. Et les voici maintenant qui débarquent en jeu vidéo pour des aventures. J'ai donc l'honneur de vous présenter le mutant rose, le vampire et le Blob.

# REAL MONSTERS

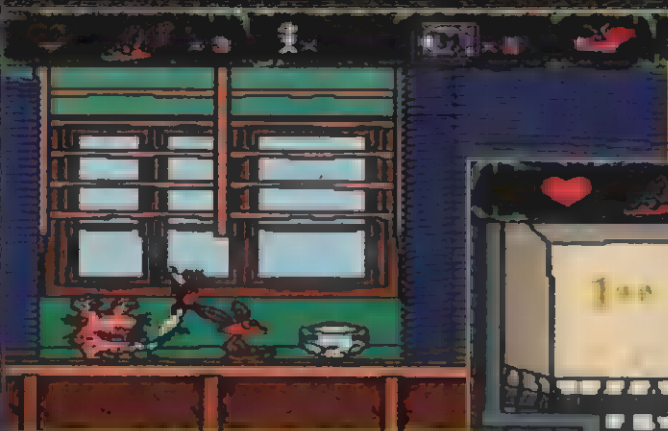
À la façon de The Lost Vikings ou des Animaniacs, Real Monsters vous permet d'intervenir en meneur de votre monstrueux trio selon la difficulté que présente le lieu. Les trois tirent de la même manière identique en balançant des détritus de toute sorte sur les ennemis rencontrés, chacun d'entre eux saute différemment. Messire Lapin étant le maître sauteur du lot (en longueur, bien sûr), et donc le meneur idéal dans les endroits où il faut aller vite et sauter loin. Mais ses deux acolytes ne sont pas dépourvus d'atouts. Le Blob massif, lui, ne se cogne pas aux plafonds en sautant dans les passages étroits, et c'est le vampire qui, grâce à sa grande taille, saute le plus haut. Par ailleurs, chacun des trois monstres peut pousser un cri terrifiant qui élimine tous les ennemis présents à l'écran. Mais, surtout, chacun d'entre eux est doté d'un pouvoir spécial qui lui permet de se tirer de situations délicates (voir encadré "Prêts pour le show?"). L'équipe se balade dans une décharge, en passant par une école, où elle n'hésite pas à emprunter les conduits des WC pour se déplacer dans le labyrinthe des salles de classe. De nombreux passages secrets se dénichent pour peu que l'on se donne la peine d'explorer les lieux. De toute façon, comme il n'y a pas de timing impart, vous pouvez prendre votre temps! Sur fond de musique inquiétante, vingt-cinq niveaux offrent des challenges pleins de ruses avec quelques boss au détour des chemins.



C'est l'interclasse! Les élèves déchaînés courent dans tous les sens.



La fabrique est l'occasion de grimper sur un mur aux marches escamotables.



Cette option Culotte rend invincible en entourant le meneur d'un halo vert.



Pour une petite visite dans les locaux de l'école, suivez les conduits des toilettes: c'est charmant.

## LE CRI QUI TUE

En poussant un cri, les monstres dégomment tout à l'écran. Mais, pour utiliser ce pouvoir, il faut ramasser des livres de magie cachés dans les niveaux.



## AVIS

**oui!**



Ces trois monstres ont des tronches incroyables et l'animation de leurs périples est délirante, que ce soit au fond d'un étrange sous-terrain, dans un gymnase rempli

## ELVIRA

d'élèves teigneux, ou dans une fabrique labyrinthesque... Encore mieux réalisé que Ren & Stimpy, Real Monsters accrochera les amateurs de jeu de plates-formes par son côté original et sa maniabilité. Certes, les éléments classiques du genre sont présents, mais enrichis d'une note très humoristique. Par ailleurs, le jeu est long - environ 25 niveaux -, sans aucun mot de passe... Côté durée de vie, il n'y a donc pas de problème et chaque nouveau passage est l'occasion de découvrir un tableau secret pour peu qu'on explore les recoins. Un petit jeu sympa pour la SNIN.

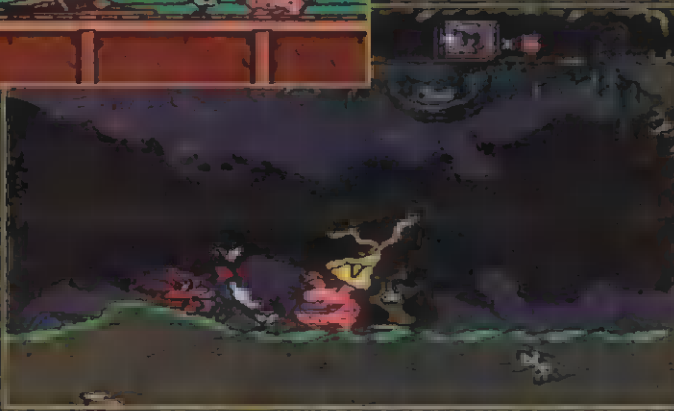


## REVIEW



En faisant des paniers vous gagnez des trognons de pomme reconstituants.

Pour dégommer ce boss, rien ne sert de lui tirer dessus: faites plutôt tomber ce pneu sur sa tête.



### AVIS

*oui, mais...*



### SWITCH

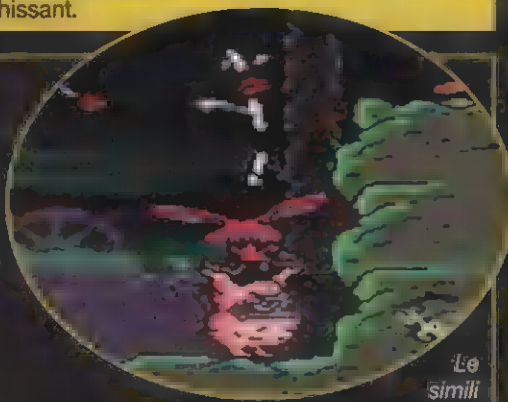
Même si seuls (ou presque) deux ou trois mordus de la SNIN, épargnés par le virus 32 bits, liront cet humble avis, je l'écris quand même. Certes, les graphismes donnent envie de zapper directement sur le test suivant. Mais le principe sur lequel repose ce jeu n'est pas sans intérêt. Le joueur est amené à diriger un trio (comme dans Animaniacs ou The Lost Vikings), ce qui permet de nombreuses possibilités et introduit une variété dans le déroulement du jeu. Ce principe mérite à mon avis d'être repris par d'autres éditeurs - avec une meilleure réalisation technique, bien sûr. C'est qu'on s'amuse bien à mener ces trois monstres hideux à travers les niveaux du jeu, parsemés d'ennemis qui, eux, n'ont rien de monstrueux (des étudiants, des insectes, des canards, des balles de basket, etc.). Les énigmes et les situations sont amusantes (jouer au basket en utilisant le plus petit de la bande comme suppléant au ballon), et la maniabilité est correcte. Bref, c'est juste bien, mais c'est surtout surprenant et rafraîchissant.

### PRÊTS POUR LE SHOW?

Les trois monstres peuvent effectuer à volonté leurs mouvements spéciaux respectifs pour se sortir des mauvaises passes. A utiliser donc sans modération pour découvrir des passages secrets et récolter tous les bonus.

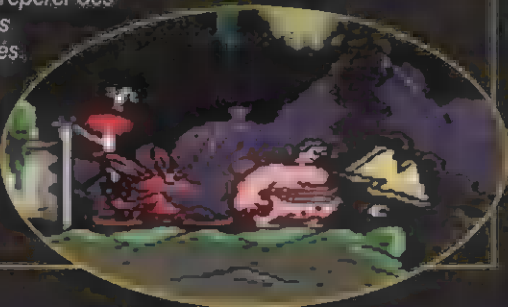


Le lapin attrape ses deux compagnons pour un méga-saut en longueur.



Le simili vampire grimpe sur les épaules de ses acolytes.

Le blob carré envoie son œil en reconnaissance. Idéal pour repérer des bonus cachés.



**ÉDITEUR: VIACOM**  
**DISTRIBUTEUR: CIC VIDEO**  
**DISPONIBILITÉ: OUI**  
**PRIX: E**

**PLATES-FORMES**  
**1 JOUEUR**  
**CONTRÔLE: BON**  
**DIFFICULTÉ: MOYENNE**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 2**  
**CONTINUES: 2**

### PRESENTATION 79%

On sent poindre le délire dès l'écran-titre. Les démos ne démentent pas le ton.

### GRAPHISMES 80%

Dans le style de Ren & Stimpy, du dessin animé délirant made in USA. Marrants.

### ANIMATION 84%

Trois personnages fort bien animés et des déplacements fluides.

### MUSIQUE 82%

Ambiance horripilante, avec des thèmes inquiétants à souhait.

### BRUITAGES 80%

Rien de transcendant, si ce n'est des bruitages de base bien rendus.

### DURÉE DE VIE 86%

25 niveaux sans mot de passe... Mais le plaisir est au rendez-vous.

### JOUABILITÉ 84%

Quelques passages très difficiles mais jamais infaisables.

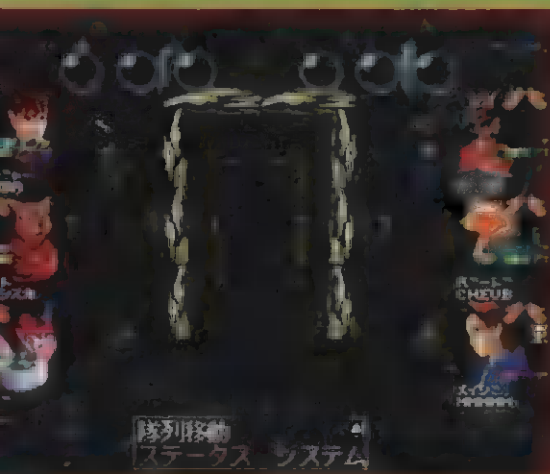
### INTÉRÊT 84%

De la plate-forme délirante avec trois monstres sympathiques dans un univers étrange.

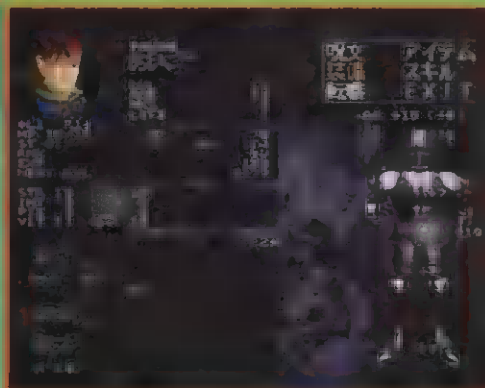




Au début de votre quête, les monstres ne vous posent pas trop problèmes.



Avant toute chose, vos personnages doivent enfiler leurs plaques d'armure et prendre en main leurs armes. Pour cela, cliquez sur les options en jaune sur les photos.



# WIZARDRY 7

**W**izardry 7, Crusaders of the Dark Savant, sur Playstation, est le nouvel opus d'une antique série débutée il y a de nombreuses années sur Apple. En son temps, ce premier jeu de rôles en mode graphique avait inspiré Dungeon Master. Il est bon de commencer par quelques recommandations pratiques. En début de partie, éditez votre équipe: nommez vos personnages, déterminez leur classe, etc. Grâce à la deuxième option, sélectionnez les membres de votre équipe que vous enverrez en mission. A présent seulement, visionnez l'introduction et commencez le jeu. Ça a l'air bête, énoncé comme ça,

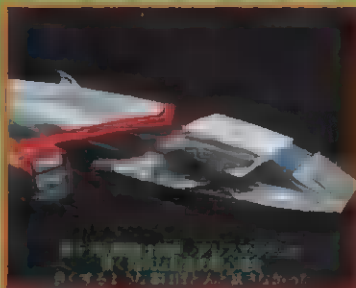
mais ces quelques manipulations vous éviteront dix bonnes minutes de galère. Votre mission est de récupérer un très puissant artefact, qui vous servira à aider une race d'aliens, que vous aurez choisie entre deux. Le jeu ne dépare pas au premier abord du genre heroic-fantasy: les systèmes d'équipement et de magie sont très complets et vous pourrez acquérir de nouveaux sorts en consultant des parchemins. Les boss, et les ennemis en général, sont modélisés en 3D. L'action est soutenue par une musique symphonique et des bruitages corrects. Et il est bien entendu possible de sauvegarder votre partie sur Memory Card.

## AVIS oui, mais...

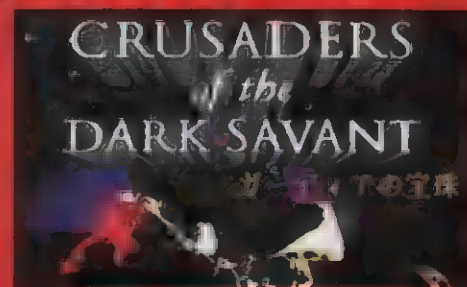


### PANDA

Autant il est relativement facile et intéressant de finir un superbe RPG en japonais, autant il est rageant de voir un jeu micro à l'origine en anglais nous revenir en japonais! Surtout que le jeu reste sur Playstation quasiment identique à sa version micro. Homis cette constatation, Wizardry 7 est un bon jeu, mais aux énigmes extrêmement complexes. En clair et dans l'idéal, il faut être à la fois amateur de RPG nippons et de Dungeon Master pour l'apprécier à sa juste valeur. Personnellement, je ne remplis que la première condition. Et, franchement, si vous ne pensez pas correspondre à ce profil, passez votre chemin. Je vous conseille plutôt King's Field 2, un jeu certes difficile mais par ailleurs excellent.



L'introduction du jeu est en anglais, sous-titrée en japonais!



SOLITON/IMPORT

PRIX: E

1 JOUEUR/ROLE PLAYING GAME

**PRESENTATION** 89%

L'introduction est en anglais, ce qui fait plutôt plaisir dans un jeu en import!

**GRAPHISMES** 89%

Pas toujours beaux, mais on s'en contentera!

**ANIMATION** 80%

Un manque de fluidité certain lors des changements de direction.

**MUSIQUE** 86%

Les mélodies sont sympathiques, mais, que diable, il est possible de faire mieux sur CD!

**BRUITAGES** 85%

Ils sont correctement digitalisés, mais ce n'est pas encore ça!

**DUREE DE VIE** 92%

Vous vous engagez pour quelques dizaines d'heures au minimum. Sauf si vous décrochez en route...

**JOUABILITE** 74%

C'est sans équivoque: le jeu est loin d'être évident! Même les pros devront s'accrocher, c'est dire.

**INTERET** 80%

Intéressant, et presque jouable en japonais bien que les énigmes posent de gros problèmes.



**rue d'Arras, 75005 Paris**



# SNIPER

VIDEO GAMES

## GOODIES SHOP

**9, rue Oberkampf,  
75011 Paris**  
**Tél. : 40 21 01 44**  
**Fax : 40 21 01 74**

## Catalogue sur

# 3615 GOODIES SHOP

**ACHAT VENTE ECHANGE DE CONSOLES, JEUX, GOODIES, MANGAS PAR CORRESPONDANCE, PORT GRATUIT + 1000 CADEAUX JUSQU'AU 10/12/95**

## SONY PSX FR

Ridge Racer.....	399 F
Jumping Flash .....	399 F
Rapid Reload.....	399 F
Wipe Out.....	399 F
Kileak The Blood.....	399 F
Novastorm .....	399 F
Toshinden .....	399 F
NBA Jam Te.....	399 F
Lemmings 3D.....	399 F
Street Fighter .....	399 F
Rayman .....	399 F
Extreme Sports.....	399 F
Philosoma .....	399 F
Révolucion X .....	399 F
NFL Quarterback .....	399 F
Mortal Kombat 2 .....	399 F
Primal Rage.....	399 F
Fifa 96 .....	399 F
Destruction Derby .....	399 F
Mortal Kombat 3 .....	399 F
Discworld .....	399 F
Raiden Project .....	399 F
Air Combat .....	399 F
Cybersled.....	399 F
War Hawk .....	399 F
Tekken .....	399 F
Starblade Alpha .....	399 F
Assault Rigs.....	399 F
Twisted Metal .....	399 F
Krazy Ivan .....	399 F
Allien Trilogy.....	399 F

Wrestmania.....	399 F
DBZ Ultime.....	399 F
Worms .....	399 F
PGA Tour Golf 96....	399 F

### Sniper interactive CD ROM XXX

VX A Budapest .....	299 F
Hard Show Girls .....	199 F
La Blue Girl 1.2 .....	199 F
Drahixa .....	329 F
Virtual Valérie 2 .....	399
Virtual Sex Shoot .....	349 F
Brigitte Live .....	299 F
Erotika Manga .....	299 F
Interactive Tabatha .....	299 F
Neuro Dangers .....	299 F
Virtually Yours 1.2 .....	269 F
Tokyo Nightlife .....	299 F
Lesbos .....	169
Die Arsch .....	149 F
Mirage .....	399 F
Urotsukidoji 1 .....	199 F
Urotsukidoji 1.2.3 .....	399 F
Vampire's Kiss .....	349 F
Virtual Sex .....	249 F
Space Sirens 2 .....	299 F
Virtual Vegas. ....	249 F
Man Parts .....	349 F
Immoral Combat .....	349 F
Deep Throat Girl 2 .....	299 F
From China .....	299 F
Asian heat .....	299 F

## CD ROM

Action soccer 96+Pad	399 F
Bioforge .....	399 F
Dark Forces .....	399 F
Mortal Kombat 3 .....	449 F
Descent .....	299 F
Flight unlimited .....	349 F
Prisoner of Ice .....	399 F
Little big Adventure .....	399 F
Mega Race .....	99 F
Master of Magic .....	349 F
Killing Moon .....	199 F
Sim City enhanced .....	149 F
Star Trek N. G. ....	369 F
Street fighter .....	399 F
Le Voyeur Inter Act..	499 F
Doom .....	199 F
Elvis Presley .....	299 F
The Beatles .....	199 F
Street Fighter 2 .....	149 F
Primal Rage .....	349 F

## SUPER NINTENDO

Sup. Star. Soccer Luxe.....	449 F
NHL 95.....	449 F
Doom .....	449 F
Mortal Kombat 3 ....	449 F
Fifa 96.....	449 F
NBA Live 96.....	449 F
Pour les nouveautés Tél.	

**MANGAS VIDEO K7**

Dragon Ball Z Vol. 1 à 14 139 F  
Street Fighter 1, 2 ..... 149 F

Fatal Fury Movie.....	139 F
Saint Seiya 1.2.3.....	129 F
Macross Movie .....	149 F
Gunnm Slowstep.....	139 F
Shin Angel 1, 2 érotique	149 F
DR Feel Good.....	149 F
Ogenki Clinic érotique....	149 F
Manga Cartoon érot x.....	149 F
Urotsukidoji 1.2 érot ..	149 F
Dragon Pink 1.2 érot..	119 F
Ken le film .....	149 F
Kojiro .....	149 F
Borgman .....	139 F
Geisha vol 1.2.3 x 60mn...	139 F
Patlabor .....	149 F
Bubblegum Crisis .....	139 F

## EDITIONS NIPPONMANIA

Mangas N/B ..... 35 F  
Mangas couleurs..... 69 F

Grand Choix d'édition Tél.

## Parodies érotiques

Sailor Moon érotique .... 129 F  
Gogol Vidal érotique ..... 119 F  
Street Fighter érotique ... 109 F  
Candy Time Mag ..... 69 F

## ART BOOKS

Dragon Ball 1.2.3.4.5.6... 199 F  
Legend of Crystania ..... 169 F  
Cellworks..... 299 F  
Slamdunk..... 169 F  
Ninku ..... 169 F

Mysty Girl érotique ..... 179 F  
Cocktail Syndrom .... 179 F  
Curiosites de Sophie éro ... 99 F

## FIGURINES

Vol. 1 à 9 .....	109 F
Vol. 10, 11 .....	149 F
Vol. 12 à 16 .....	119 F
Mini Figurines .....	20 F
La série (12) .....	179 F

## RAMICARDS

Sachet Hero 3 .....	25 F
Sachet Trad. ....	30 F
Sachet Sailor M. ....	19 F
Sachet Yuyu Hak. ....	19 F
Sachet Samurai .....	19 F
10 Power Level .....	40 F
10 Special Co. 1, 2 ...	40 F
10 Best Co. ....	40 F
10 Visual Co. ....	40 F

## CARDASS

30 Power Level .....	89 F
30 Part 23, 24. ....	89 F
30 Hero 2 .....	89 F
34 P.P 27 .....	89 F
Jeu de Cartes.....	59 F

## ALBUMS

DBZ Cont. 80 .....	59 F
Sailor Cont. 64 .....	39 F
Hard Case .....	59 F
T-Shirt .....	59 F
10 Pogs + 1 Kini .....	15 F

**Revendeurs contactez-nous au 49 29 91 41**

**BON DE COMMANDE À RENVOYER À SARL ATT BROTHERS - 9, RUE OBERKAMPF, 75011 PARIS.**

	Prix
Port (gratuit jusqu'au 10/12/95) 30F	
<b>Total à payer</b>	

## Dans la limite des stocks disponibles

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Ville : ..... Tél. : .....

Règlement : ☐ Chèque ☐ Mandat-lettre

☐ CB 

Date d'expiration :    /    /    Signature :

## Je certifie être majeur



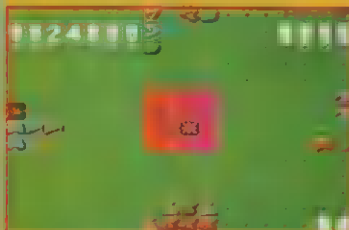
# MEGADRIVE REVIEW

## DES BONUS BIEN PRATIQUES

Alerte! Je suis débordée sur tous les flancs, je panique, les symboles vont pénétrer mon espace vital! Argh! Et n'il y a aucun Continue pour me sauver! Heureusement, des bonus aident parfois à s'en sortir...



Amassez cinq ressorts en bas à gauche. Au cinquième acquis, tous les éléments de l'écran disparaissent! Extase...



Cette fleur (ou roue dentelée, question d'interprétation) dégomme une ligne entière d'éléments de couleurs disparates.



Le petit bonhomme (ou sapin de Noël...) dégomme tous les éléments d'une même couleur sur le flanc choisi.



L'éclair efface tous les symboles identiques sur un même flanc.

L'animation du curseur est très fluide.

Comme vous le voyez (plutôt mal), certains décors sont tout à fait appropriés pour agir vite et efficacement!



Zoop fait partie de ces jeux de réflexion rebutants au premier abord par leur laideur et leur apparente complexité... avant de passionner le joueur par son défi technique à relever tant sur Megadrive que sur Super Nintendo!

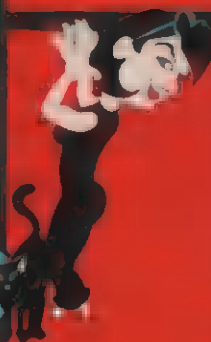
Mais non, il ne s'agit pas d'un problème insoluble que vient vous soumettre votre prof de maths... Zoop va développer vos réflexes et vos capacités d'organisation à la vitesse de l'éclair! Votre curseur/tireur en forme de triangle est au centre de l'écran et peut évoluer sur tous les points qui composent un carré. Le but est de dégommer un certain nombre d'éléments pour accéder au niveau supérieur. Ces éléments sont de couleur différente: vert, bleu, orange et violet. Il ne faut surtout pas les laisser pénétrer dans l'espace du curseur sinon vous avez perdu. Pour dégommer un élément vert, le curseur doit être de couleur verte, etc. Pour changer la couleur du curseur, il faut taper sur un élément de la couleur désirée, ainsi de suite! La migraine vous tenaille déjà? N'ayez crainte, on comprend vite en jouant, et on se débrouille pour faire des lignes entières d'une même couleur en déplaçant des éléments par l'intermédiaire du curseur. Et hop! on dégomme plus ces satanés éléments un par un, mais trois ou quatre d'un coup voire plus grâce à cette tactique. Et des tactiques, vous en trouverez plusieurs... Des bonus se ramassent aussi de-ci de-là, permettant de dégommer une ligne disparate en un coup, de faire disparaître tous les éléments d'une couleur d'un côté ou encore de faire exploser tous les symboles à l'écran en amassant cinq ressorts violets. Au rythme de votre progression, les éléments se multiplient et apparaissent de plus en plus rapidement: le stress



devient total... mais on s'éclate toujours! Et, vu les options de difficulté, panique et plaisir mêlés risquent de durer très longtemps...

## AVIS

oui!



## ELVIRA

Mais comment diable peut-on s'attacher de la sorte à ce genre de jeu! Faut être maso! Regardez comme c'est laid et comme ça a l'air débile! Et pourtant, Zoop fait partie de ces titres qui accrochent tout de suite l'amateur de jeux de réflexion... Les tactiques sont nombreuses pour dégommer le nombre d'éléments requis le plus vite possible en obtenant le meilleur score. Attendre puis effacer une ligne complète fait monter l'adrénaline car on a peur de se laisser déborder, et puis, hop! l'écran explose et offre 5 000 ou 10 000 points de bonus! Cela dit, les concepteurs ont fait une erreur: quitte à faire dans la laideur, ils auraient dû laisser les décors de fond unis dans des tons clairs, afin d'éviter la confusion entre les éléments et le décor...



VIACOM/CIC VIDEO

PRIX: B

1 JOUEUR/RÉFLEXION

PRESENTATION 50%

■ minimum syndical: un écran-titre. Vous aurez besoin de ■ notice...

GRAPHISMES 70%

Laid, mais c'est un jeu de réflexion. Plus gênants sont les fonds d'écran aussi colorés que vos cibles...

ANIMATION 80%

■ curseur est plus fluide sur SNIN mais du coup moins précis que sur MD!

MUSIQUE 75%

Jazz et rythmes syncopés alternent, histoire de stresser encore plus le joueur.

BRUITAGES 70%

Peu nombreux, on les entend à l'occasion d'actions d'éclair en détruisant des lignes complètes.

DUREE DE VIE 90%

Les fans de Tetris et de Dr Mario vont se prendre la tête pendant longtemps et avec beaucoup de plaisir.

JOUABILITE 85%

Rapidité, réflexion et réflexes sont requis, et le paddle a l'avantage d'être précis, surtout sur MD.

INTERET 84%

Un jeu de réflexion très laid et très attachant. Dommage que les fonds d'écran colorés sèment la confusion. Une version SNIN est disponible.



DOCK GAMES PRESENTE :

# DOCK-KID

DOCK GAMES, LE LOGO DOCK-KID SONT DES MARQUES D'INTER DEAL

AN 2050  
LA STATION  
ORBITALE  
DOCK GAMES  
RÈGNE SUR  
LE MONDE DU JEU  
VIDÉO

"AVIS À TOUS LES UTILISATEURS  
DU RÉSEAU, C'EST LA STATION  
DOCK GAMES QUI VOUS  
PARLE..."



...VEUILLEZ VOUS DÉCONNECTER IMMÉDIATEMENT DU  
RÉSEAU DOCK GAMES. NOUS DEVONS EFFECTUER UNE  
OPÉRATION DE MAINTENANCE TRÈS DANGEREUSE SUR  
LA CONSOLE CENTRALE



TU RÊVE OU QUOI!  
JE SUIS EN TRAIN D'EXPLOSER  
LE RECORD !

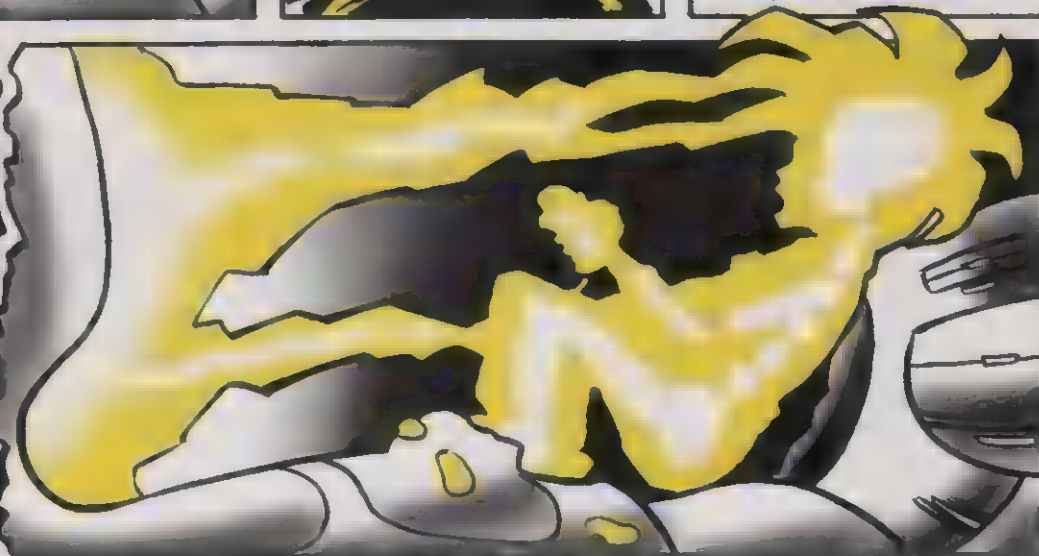


ATTENTION, ATTENTION,  
DÉCONNECTEZ-VOUS DE  
TOUTE URGENCE, DANGER...



PUT.....!  
CE JEU EST MORTEL  
J'T'ASSURE...

MALGRÉ LES AVERTISSEMENTS  
DE LA STATION ORBITALE  
DOCK GAMES, JEAN-JEAN  
PLAYER KID ACHARNÉ, RESTE  
CONNECTÉ AU RÉSEAU  
ET D'UN SEUL COUP,  
IL SE PREND EN PLEINE  
TRONCHE UN COURT-JUS  
D'ENFER. PLUS DE 1024 BITS !  
C'EST LE DÉLIRE.

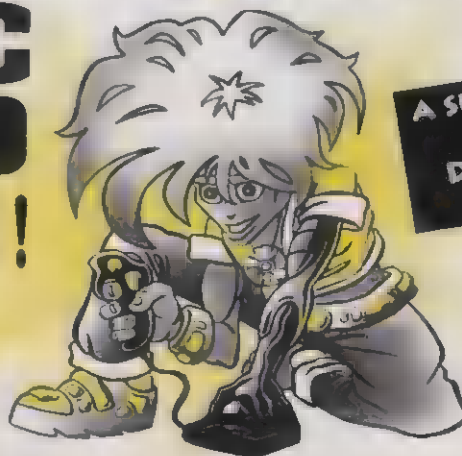


C'EST TROP TARD, JEAN-JEAN VIENT DE FUSIONNER AVEC LE RÉSEAU. LA  
TRANSFORMATION EST GÉANTE. SON CERVEAU VIENT D'INGURGITER  
TOUS LES CODES DE TOUS LES JEUX DE LA GALAXIE...



WHAOU !  
MA MÈRE, ELLE  
VA ME TUER.

**DOC  
KID**  
était NÉ !



A SUIVRE LE MOIS  
PROCHAIN  
DE NOUVELLES  
AVENTURES



# MEGADRIVE REVIEW

Un petit lob pour tromper le gardien qui s'est un peu trop éloigné de sa ligne de but.

# TOTAL FOOTBALL

Encore en jeu de foot. Mais qui aime le foot, aime à jouer. Ce n'est pourtant pas la Coupe du monde, que diable.

Total Football est un jeu de foot qui laisse une bien plus grande place à l'arcade qu'à la simulation. Les trois boutons de la MD sont mis à contribution. Un bouton pour les passes, un autre pour les tirs et un dernier pour les balles en cloche. On peut donner de l'effet dans la balle au moyen de la flèche de direction. Total Football vous invite à participer à un tournoi sur un scrolling vertical, dans lequel il vous faudra choisir une équipe nationale et prouver que vous êtes "plus fort que Sega". Le menu des options, représentées par des icônes peu lisibles, vous permet d'influer sur différents paramètres. Vous pourrez ainsi décider des conditions climatiques. C'est d'ailleurs là l'un des seuls aspects un peu réalistes du jeu, les hors-jeu n'existant pas et les règles du foot en général n'étant pas scrupuleusement respectées: on peut passer la balle à son gardien, lors des prolongations, on ne pratique pas "la mort subite". Par ailleurs, il vous sera loisible, de virer l'arbitre (de toute façon, il ne sert pas à grand-chose...). La première équipe qui marque un but remporte le match.

## AVIS oui, mais...



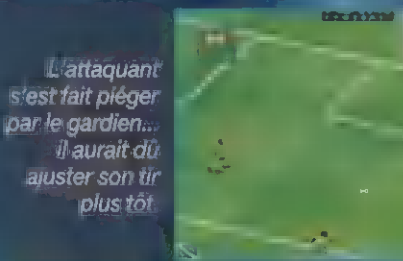
## PANDA

L'aspect graphique est étonnamment réussi pour de la Mega-drive. Les sprites des joueurs sont très détaillés et l'animation est honnête, bien que les joueurs soient un tantinet trop lents. Le gros défaut provient de la difficulté qu'éprouvent les joueurs à contrôler la balle. Lorsqu'on effectue une passe, cela ne pose aucun problème. Mais, que l'on centre, que l'on effectue une transversale ou un dégagement... et la balle rebondit inmanquablement sur le dos du joueur censé l'intercepter! Détail ridicule qui, à force, devient franchement énervant. Après un long entraînement, on s'accommode cependant de cette imperfection, et on s'amuse bien avec ce qui doit être l'un des meilleurs jeux du genre sur MD.

Les défenseurs forment d'eux-mêmes un mur, mais il est possible de le déplacer.



Et un but pour le Panda! Marc n'a rien pu faire malgré sa masse imposante!




L'attaquant s'est fait piéger par le gardien... il aurait dû ajuster son tir plus tôt.



Après l'objectif, le Replay s'enclenche automatiquement.



Les corners ne sont pas évidents, car aucune flèche n'indique la direction de la balle.



**DOMARK/ACCLAIM**  
**PRIX: E**  
**1/2 JOUEURS SIMULTANÉMENT/FOOT**

<b>PRESENTATION</b>	<b>70%</b>
Les menus d'options sous formes d'icônes ne sont pas très explicites...	
<b>GRAPHISMES</b>	<b>90%</b>
Pour de la MD, les sprites des joueurs sont étonnamment beaux.	
<b>ANIMATION</b>	<b>82%</b>
Elle est un peu trop lente à mon goût, mais fluide.	
<b>MUSIQUE</b>	<b>75%</b>
On entend plutôt les bruitages...	
<b>BRUITAGES</b>	<b>85%</b>
Un bel effort a été fait pour donner un peu d'ambiance au jeu.	
<b>DUREE DE VIE</b>	<b>85%</b>
La console est un adversaire très coriace, mais, à deux, les parties s'enchaînent bien.	
<b>JOUABILITE</b>	<b>75%</b>
Les joueurs se révèlent incapables d'intercepter correctement les passes transversales.	
<b>INTERET</b>	<b>85%</b>
Graphiquement réussi, Total Football séduira les amateurs sur MD, où les jeux de foot ne sont pas légion!	



## NOUVEAUX MAGASINS

13006 MARSEILLE - 37, Av. Cantini  
60100 CREIL - 67, Quai d'Amont  
44000 NANTES - 7, rue des Halles

OUVERTURES PROCHAINES REIMS TROYES BASTIA MONTPELLIER MARBONNE

# DOCK GAMES

## Jeux Vidéo Neufs et Occasions

## SATURN



livrée avec "DAYTONA et un pad"  
**2590,00 Frs**

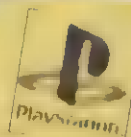
livrée avec un pad sans jeu  
**2199,00 Frs**

### Les nouveautés Saturn

Shinobi x - Fifa 96  
Myst - Primal Rage - Theme Park  
Rayman - Actua Soccer



## PLAYSTATION



livrée avec un CD de demo et un pad  
**2099,00 Frs**  
console Française distribuée et garantie par SONY France

### Les nouveautés Play Station

Fifa 96 - Road Rash  
Wipe out - Wing Commander 3  
Mortal Combat - Theme Park  
Destruction Derby - Tekken  
Actua Soccer - Primal Rage  
Rayman - Philo Soma  
Parodius - Starblade Alpha

## VOS INTÉRÊTS SONT EN JEUX ! l'Engagement des DOCKS

- Vous racheter CASH\* vos consoles et vos jeux vidéo sans contrepartie  
Nos tarifs sont clairement définis par un argus du jeu vidéo à parution mensuelle.
- Vous offrir les dernières nouveautés au meilleur prix avec la SUPERCARTE et avoir un choix de jeux et de consoles d'occas comme nulle part ailleurs  
Play Station, Saturn, 3DO, Jaguar, Super Nintendo, Mega Drive, 8 bits, CD Rom, etc.
- Vous présenter en direct du Japon et des USA les derniers goodies et news  
cardass, figurines, posters, mangas DBZ et autres, cartes MAGIC, pog's, air soft, etc.
- Vous informer et vous renseigner 24h sur 24, 7 jours sur 7, partout en France  
sur nos magasins, leurs promotions et informations par un simple appel téléphonique sans Indirafin

LE SERVEUR DOCK GAMES 36 68 22 06 À VOTRE SERVICE

## SUPERCARTE

**DOCK GAMES**  
Jeux Vidéo Neufs et Occasions  
5% de remise sur vos jeux neufs et occasions

Client N° 1 940 746

Vous avez en projet la création d'un magasin de jeux vidéo dans votre ville  
Contactez nous, vous serez peut-être le prochain magasin DOCK GAMES.

Leader incontestable en France avec 60 boutiques spécialisées d'ici fin 95,  
notre groupe, fort de son expérience, vous apportera les gages de réussite dont vous avez besoin

Un Concept qui fait ses Preuves - Une Notoriété et une Communication Nationale - Une Centrale d'Achat  
Renseignements 24h sur 24 au **36 68 22 06**

- 02 St QUENTIN - Tél: 23 64 15 07 - 03 MONTLUÇON - Tél: 70 05 94 82 - 06 NICE St Laurent du Var - Tél: 92 12 87 30 - 06 GRASSE - Tél: 92 12 84 45  
- 12 RODEZ - Tél: 65 68 94 58 - 13 AIX en Provence - Tél: 42 21 95 26 - 13 MARSEILLE - Tél: 91 78 96 75 **Nouveau !** - 14 CAEN - Tél: 31 48 68 66  
- 16 ANGOULEME - Tél: 45 94 43 15 - 17 LA ROCHELLE - Tél: 46 41 29 01 - 18 BOURGES - Tél: 48 24 92 62 - 19 BRIVE - Tél: 55 11 92 30  
- 20 AJACCIO - Tél: 95 21 19 05 - 21 DIJON - Tél: 80 58 95 94 - 22 St BRIEUC - Tél: 96 62 33 13 - 24 PÉRIGUEUX - Tél: 53 09 00 00 - 26 VALENCE - Tél: 71 42 29 90  
- 27 EVREUX - Tél: 32 62 54 72 - 29 BREST - Tél: 98 46 59 10 - 29 QUIMPER - Tél: 98 95 12 48 - 30 NIMES - Tél: 66 21 81 33 - 33 BORDEAUX - Tél: 52 12 19 19  
- 34 SETE - Tél: 67 74 81 46 - 35 RENNES - Tél: 99 78 27 18 **Nouveau !** - 37 TOURS - Tél: 47 20 42 30 - 38 GRENOBLE - Tél: 74 12 12 25  
- 40 TARNOS - Tél: 59 64 18 66 - 41 BLOIS - Tél: 54 78 97 38 - 42 St ÉTIENNE - Tél: 77 41 84 79 - 44 NANTES - Tél: 40 35 57 93 **Nouveau !**  
- 45 ORLEANS - Tél: 38 77 98 30 - 47 AGEN - Tél: 53 87 92 52 - 49 ANGERS - Tél: 41 87 59 14 - 49 CHOLET - Tél: 41 46 06 01 - 57 METZ - Tél: 33 43 33  
- 59 DUNKERQUE - Tél: 28 66 73 73 - 60 CREIL - Serveur 36 68 22 06 **Nouveau !** - 64 BAYONNE - Tél: 59 59 41 61 - 67 STRASBOURG - Tél: 88 12 14 81  
- 69 LYON - Tél: 78 60 33 60 - 71 CHALON S/Saone - Tél: 85 42 98 58 - 73 CHAMBERY - Tél: 79 69 54 50 - 74 ANNECY - Tél: 50 12 15 71  
- 74 ANNEMASSE & Genève - Tél: 50 87 16 75 - 75 PARIS 16 - Tél: (16-1) 45 04 13 10 - 76 LE HAVRE - Tél: 35 22 72 55 - 76 ROUFEN - Tél: 35 84 60 33  
- 79 NIORT - Tél: 49 77 05 13 - 80 AMIENS - Tél: 22 92 28 85 - 81 ALBI - Tél: 63 49 94 40 - 82 MONTAUBAN - Tél: 63 66 57 33 - 83 FREJUS - Tél: 94 52 64 18  
- 83 TOULON - Tél: 94 91 39 69 - 84 AVIGNON - Tél: 90 82 22 61 - 84 LA VARENNE St Hilaire - Tél: (16-1) 41 81 03 17 - 97 LA REUNION LE TAMPON - Tél: 2 87 76

\* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté ou la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - Pour les appels en 36-68-22-06 la taxation est de 2,19 F TTC / min

\*\* La SUPERCARTE vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la carte et l'PO.  
Prix T.T.C. - DOCK GAMES, LE LOGO DOCK-KID SONT DES MARQUES D'INTER DEAL



# POWER INSTINCT 2

AVIS

Oui, mais...



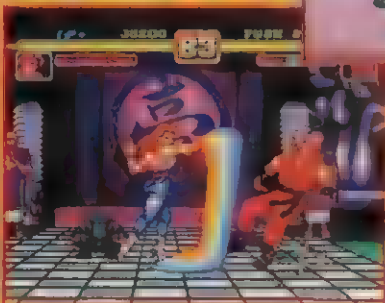
PANDA

capacités de becane, et loin là...

Il y a un nombre respectable de combattants, et la représentation graphique des personnages est pleine d'humour. La musique est délirante, notamment les chansons en japonais. L'animation, très rapide, permet d'effectuer de bons enchaînements et d'y intégrer des coups spéciaux! Malheureusement, les couleurs sont pour le moins fadasses et les décors quasi inexistant. Encore un bon petit jeu qui ne tire pas réellement parti des



On dirait l'attaque de Ken le survivant!

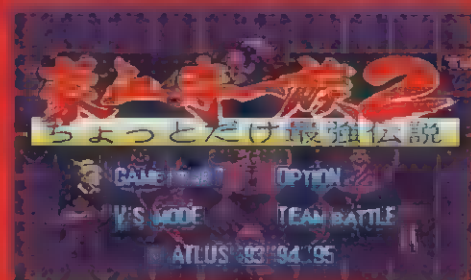


Le célèbre Dragon Punch dans sa version féminine.

BEAUX, AGILES  
ET FÉROCES

Enfin, un jeu de baston en 2D sur Playstation! Il faut dire que, pour l'instant, la concurrence n'est pas trop rude avec Street Fighter The Mauvais Movie.

Power Instinct 2 est un jeu de baston classique en 2D. Les combattants sont tous pourvus de plusieurs coups spéciaux. Lorsque leur barre "d'énervement" est au maximum, ils se concentrent dans un jaillissement de flammes bleues! Certains opèrent des métamorphoses, comme la vieille mamie qui "rajeunit" ou une combattante ressemblant à s'y méprendre à une Sailor Moon (la série préférée d'A.H.L.) qui, elle, grandit! Les personnages disposent évidemment de nouvelles attaques, dont une Fury particulièrement efficace. Ils peuvent aussi effectuer un double saut en l'air. Sachez par ailleurs qu'il existe un mode Team Battle rappelant King of Fighters! Pour constituer son équipe, on choisit deux personnages parmi seize combattants, dont certains ne sont accessibles que dans ce mode (le chien, par exemple). A noter que, contrairement aux combattants de King of Fighters, votre personnage regagne toute son énergie pour l'affrontement suivant.



ATLUS/IMPORT

PRIX: E

1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/BASTON

PRESENTATION 86%

Assez marrante, mais pas assez animée.

GRAPHISMES 75%

Les couleurs sont quasiment aussi fadasses que les spaghettis d'Elvira. C'est dire!

ANIMATION 88%

C'est bien rapide, mais les mouvements ne sont pas assez décomposés.

MUSIQUE 90%

Musique traditionnelle japonaise, ce qui semblera un peu loufoque aux non initiés.

BRUITAGES 83%

Les bruitages sont tout à fait honnêtes, mais nullement transcendants.

DUREE DE VIE 85%

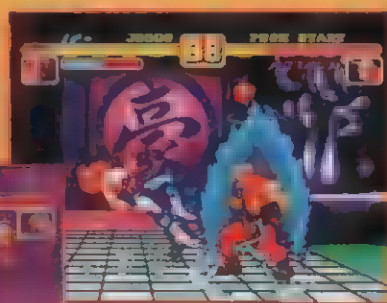
Seul, le jeu est beaucoup trop facile, mais, à deux, on se marre bien.

JOUABILITE 75%

Les coups spéciaux ne sortent pas facilement! Est-ce la faute de cette cochonnerie de pad ou du jeu?

INTERET 81%

Un jeu de baston assez sympathique, mais qui pêche par ses graphismes un peu laids...



Et voilà ce qui arrive quand on énerve le Panda!



Une boule de feu à la Sailor Moon!





7 Rue Gay Lussac, 75005 Paris

RER : LUXEMBOURG  
ST MICHEL  
BUS : 38 / 27 / 21 / 85  
82 / 85 / 89 / 84

☎ : 4 6 - 3 4 - 2 4 - 1 6

OUVERT TOUT LES DIMANCHES DE DECEMBRE



VIRTUA FIGHTER II



VIRTUA RACER



REVOLUTION 2

\*VIRTUA COP : Pistolet : 1100  
TOSHINDEN S : 399 Frs 22/12/95  
VIRTUA FIGHTER II : 499 Frs 01/12/95  
SEGA RALLY : 399 Frs 22/12/95  
GUARDIAN HEROES : 449 Frs 01/12/95  
HAT TRICK HERO S : 399 Frs 01/12/95  
DARIUS GARDEN : 399 Frs 22/12/95  
HOKUTO NO KEN : 399 Frs 22/12/95

X - MEN : 399 Frs Disponible  
CLOCKWORK KNIGHT II : NC  
THEME PARK : NC  
LE MANOIR DES AMIES PERDUES : NC  
GOLDEN AXIE THE DUDE : 399 Frs  
HANG ON GP 95 : 399 Frs  
F1 LIVE INFORMATION : 399 Frs  
VIRTUAL OPEN TENNIS : 499 Frs  
LAWYER'S SELECTION : 399 Frs  
CLOCK WORK KNIGHT : 199 Frs  
SLAM DUNK : 499 Frs  
WING ARMS : 399 Frs  
CLOCKWORK KNIGHT III : 399 Frs

CARTE VIDEO CD : 1190 Frs  
VOLANT SEG A RALLY : 439 Frs  
VIRTUA SLICK : 299 Frs  
ADAPTATEUR UNIVERSEL : 199 Frs  
ADAPTATEUR MEMORY CARD : 299 Frs  
MANETTES SANS FILS : 299 Frs les 2  
Et beaucoup d'autres : ? !

INDIE RACER II : 499 Frs 02/12/95  
HOKUTO NO KEN : 499 Frs courant 1995  
KILLAK THE BLOOD II : 499 Frs courant 12/95  
IN THE HUNT : 499 Frs Disponible  
OUTENKAKU : 499 Frs Disponible  
NAMCO MUSEUM : 499 Frs Disponible

INDIE RACER : 349 Frs  
TOSHINDEN : 349 Frs  
KILLAK THE BLOOD : 349 Frs  
INDIE WORLD : 349 Frs  
TEKKEN : 399 Frs  
WING OUT : 349 Frs  
DESTRUCTION DERBY : 349 Frs  
TAKU : RELOAD : 349 Frs  
PUMPIN' FLASH : 349 Frs  
STAMPALAND : 349 Frs  
CYBERBELL : 349 Frs  
FIFA COUNTRY : NC  
STRIKER WORLD CUP 96 : NC  
MERCAL INFORMATION : 499 Frs Disponible  
HOCKEY : NC  
X-COM : NC

ADAPTATEUR UNIVERSEL : 199 Frs  
MEMORY CARD : 299 Frs  
MANETTE : 199 Frs  
MANETTE : AUTOFIRE :  
MANETTE SANS FILS : 299 Frs les 2  
CARTE 2 JOUEUR LINK : 199 Frs  
FILLES NERVEN : 249 Frs  
Et beaucoup d'autres : ? !

STRIKER  
WORLD CUP

NINTENDO

ULTRA

64

DISPONIBLE EN  
DECEMBRE

NINTENDO

MEGADRIVE

DISPONIBLES

NOM :	REF	PRIX
PRENOM :		
ADRESSE :		
CODE POSTAL :		
VILLE :		
FRAIS DE PORT	Chèque à la commande + 38	
	Contre remboursement + 73	
Console : 70 Frs par chèque ou 110 Frs en C.R		
Ajouter 10 Frs en sus par objet	TOTAL	



## REVIEW



De temps à autre, des duels se déroulent dans cette fenêtre.



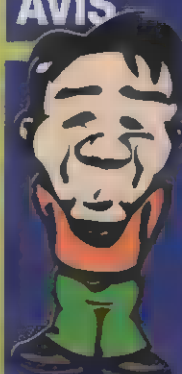
Ce n'est pas ■ danse des canards, mais l'explosion de joie après un but!



Le but classique de la console: un centre minable en cloche et un gardien manchot!

### AVIS

oui, mais...



MARC

90 Minutes n'a pas l'étoffe d'un grand jeu. Malgré une réalisation technique de bonne qualité, la jouabilité et les réglages de l'intelligence artificielle font défaut. Il n'y a pas de suivi efficace de l'action par les joueurs contrôlés par l'ordinateur, il s'avère difficile dans ces conditions de construire une stratégie d'équipe efficace. On peut chiper trop facilement la balle dans les pieds des joueurs, et les gardiens, quand l'ordinateur est aux commandes, se laissent facilement bernier par des diagonales traîtresses. Il ne reste plus qu'à utiliser la technique du "kick & rush", le genre d'exploit personnel qu'affectionne le Panda. Mais pour moi, le foot c'est bien plus, et je n'ai pas retrouvé toute la richesse de ce sport dans cette cartouche. International Superstar Soccer Deluxe reste mon préféré, et de loin.



# 90 minutes

## EUROPEAN PRIME GOAL

Encore un jeu de foot! On va finir par vous mûronner un Consoles+ spécial ballon rond, ça continue. Alors, si vous êtes un Maradona du pad, c'est reparti pour un tour.

Eh oui, vous disposez de quatre-vingt-dix minutes pour marquer un but dans ce jeu à scrolling horizontal. En faisant un petit tour par le menu des options, vous pourrez changer la durée des mi-temps et passer la gestion du gardien en manuel. Plusieurs tournois différents vous sont proposés, dont un qui vous opposera à plusieurs adversaires, gérés ou non par la console, dans un championnat par éliminations. Les boutons L et R servent à donner de l'effet à vos frappes. Les quatre autres boutons du paddle sont utilisés pour réaliser plusieurs tirs différents: passe, balle en cloche, centre, tir au but. Notez que, en appuyant deux fois de suite sur le bouton de passe, les unes-deux sont possibles. De même, les têtes, ciseaux et autres acrobaties, qui peuvent servir notamment à un défenseur pour sauver son goal, sont au programme. Une petite croix au sol indique l'endroit où la balle va retomber. Pour la récupérer, deux solutions s'offrent à vous: soit procéder à un tackle plus ou moins appuyé, soit aller la chercher directement dans les pieds du joueur adverse au moyen du bouton B, cette seconde solution étant de loin la plus évidente. Lors de certains duels entre un défenseur et un attaquant, vous aurez droit à une surprise: l'écran devient noir un bref moment, puis les deux joueurs se font face, et vous devrez choisir une direction pour éviter la collision. Lors des touches, coups francs ou corners, aucune flèche ne vous indiquera où vous tirez.

Bonne prise de balle du gardien. Mais ne vous y trompez pas: il ne réussit une telle sortie qu'une fois sur dix!



Un tackle glissé et dévastateur, mais l'arbitre était au bistro. Avec Spy, sans doute.



## REVIEW



Tiens, il y a un kangourou sur la pelouse.



Une belle occasion devant les buts: un centre juste sur la tête de l'attaquant!



Petit cafouillage sur le terrain, mais l'arbitre s'est assoupi (après sa bière).



Gogoal!

### AVIS

oui, mais...



PANDA

Oui, ce jeu est graphiquement bien réalisé. Oui, l'animation est d'un bon niveau. En deux mots, la réalisation technique est très bonne! Mais, dès que l'on touche le pad, on tombe de son nuage! Point de Replay, pas de radar, un arbitrage nullissime (hors-jeu et fautes sont complètement aléatoires), la gestion des joueurs est minable (on dirait même que ces bougres évitent la balle, car, lorsqu'ils passent à côté, ils s'en éloignent sans que vous puissiez les remettre dans le droit chemin!). De plus, avec le bouton B, on récupère à tous les coups la balle dans les pieds de l'adversaire. Le goal automatique est une passoire sur les centres, etc. La liste des défauts de 90 Minutes European Prime Goal est longue! Donc, si vous voulez vraiment vous éclater avec un jeu de foot, optez plutôt pour International Superstar Soccer Deluxe.



**ÉDITEUR: NAMCO/OCEAN**  
**DISTRIBUTEUR: ECUDIS**  
**DISPONIBILITÉ: OUI**  
**PRIX: F**

**FOOT**  
**1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT**  
**CONTRÔLE: TRÈS MOYEN**  
**DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 4**  
**CONTINUES: —**  
**SAUVEGARDE: —**

**PRESENTATION 80%**

Un menu d'options clair, mais très classique.

**GRAPHISMES 85%**

Les graphismes sont sympa, mais les sprites ne sont pas assez fins.

**ANIMATION 86%**

L'animation est fluide et rapide.

**MUSIQUE 70%**

On s'en serait volontiers passé.

**BRUITAGES 70%**

Ma vieille NES faisait aussi bien...

**DUREE DE VIE 85%**

A jouer seul, on s'énerve vite, la console ne vous laissant quasiment pas toucher la balle! A deux, on s'amuse bien.

**JOUABILITE 74%**

Il est impossible de dribbler et la gestion du joueur le plus proche de la balle laisse sérieusement à désirer!

**INTERET 83%**

Un bon petit jeu de foot, qui souffre de gros défauts de jouabilité et qui fait pâle figure par rapport à ISS.



# Fou de **CONSOLES+** Fou de Mangas

**Rendez-vous**

**PLANÈTE  
MANGA**

**Du 13 au 17 Décembre 1995**

**Espace Champerret Paris 17<sup>e</sup>**

**Entrée 35 F - ouvert de 10 h à 20 h**

**Nocturne le vendredi et le samedi jusqu'à 22 h**

**Infos : Minitel 3615 JAPANIME (1,23F la minute)**

**Tél. 36 68 61 01 (2,23/minute) (Broadsystem)**

- Tu veux rencontrer tes testeurs préférés ?
- Tu veux t'éclater avec les derniers jeux vidéo ?
- Tu veux faire la couverture de Consoles+ ?



**Alors retrouve **CONSOLES+**  
et toute son équipe à Planète Manga.**

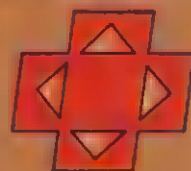


# CONSOLES

POUR ÊTRE LE CRACK DES JEUX VIDÉO

POUR VOUS\*

11 NUMÉROS  
de CONSOLES +



CE SUPER SAC À DOS  
"ZE KILLER"

pour **288 F** seulement  
au lieu de **352 F !!!**

LE SAC À DOS  
PERSONNALISÉ  
CONSOLES +  
"ZE KILLER" EST  
EN NYLON NOIR  
DOUBLÉ PVC.  
DIMENSIONS :  
40 CM  
X 28 CM  
X 10 CM



**C**haque mois retrouvez toute l'actu : les news, les tips, les tests comparatifs, nos petites annonces et même les secrets des pros. Notre personnage fétiche "Ze Killer" vous attend.

**64 F D'ÉCONOMIE !** Faut être dingue pour rater ça !

Renvoyez le bulletin d'abonnement ci-dessous sans affranchir.

\* vous recevrez ce sac à dos dans un délai de 6 semaines après enregistrement de votre règlement.

## BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner à Consoles +, libre réponse n° 8 842 - 75742 Paris cedex 15.

**OUI**, je m'abonne à Consoles + pour 1 an (11 numéros) au prix de **288 F** au lieu de **352 F**. Je réalise une économie de **64 F**.

**OUI**, je souhaite recevoir le sac à dos "Ze Killer" en cadeau de bienvenue.

Ci-joint mon règlement :

☐ par chèque à l'ordre de Consoles +

☐ par Carte Bleue ou Visa N°                 Expire fin

Signature du titulaire de la carte bancaire obligatoire

Nom : ..... Prénom : .....

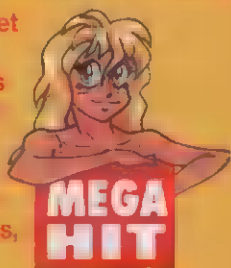
Adresse : .....

Code postal :     Ville : .....



## REVIEW

On attendait la suite de Secret of Mana. Mais ce second volet, qui ne reprend aucun des personnages connus et suit un scénario tout autre (apparemment, en tout cas: je ne lis pas le japonais), n'a rien de la suite attendue. Décevant? Certes pas, bien au contraire!



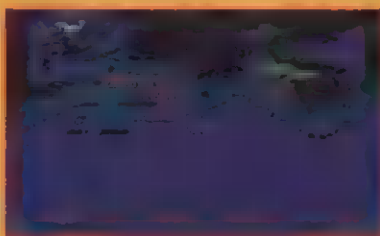
Avant le début de l'aventure, vous aurez à choisir parmi six personnages (trois filles et trois garçons) pour constituer votre trio de choc. Esclave de ma galanterie, je vais vous présenter les dames en premier. Angela, âgée de 19 ans, manie les sorts guérisseurs et est armée d'un sceptre de druide. Riesz, qui a seize 16 ans, est une adepte du trident. Elle appartient à une tribu amazone qui vit dans les montagnes. Quant à Charlotte, petite magicienne de 15 ans, elle prend sa masse d'arme pour un hochet. Passons aux messieurs. Duran, un chevalier de dix-sept ans, est puissant et résistant, mais un peu lent. Hawkeye est un voleur du même âge qui manie les lames à la perfection et, enfin, Kevin, qui a 15 ans, souffre de quelques problèmes à la nuit tombée puisqu'il se change en loup-garou, ce qui peut s'avérer gênant dans les soirées mondaines.

Les pouvoirs magiques des personnages ne font plus l'objet d'une capacité distincte, mais dépendent directement de la force dont ils disposent. A chaque niveau franchi, il est possible à vos vaillants aventuriers d'accroître l'une de leurs caractéristiques (force, dextérité, intelligence, etc.) grâce aux points d'expérience glanés lors des combats. Mais, au fur et à mesure que votre trio explorera de nouveaux territoires, la puissance des ennemis augmentera également... La difficulté est donc très progressive. Autre chose: pour terminer le jeu, et bénéficier de la séquence de fin, il faudra arriver au terme de votre quête avec vos deux équipes au complet, ce qui ajoute à la difficulté et promet une durée de vie d'une trentaine heures minimum.

On retrouve les modes de déplacement qui ont fait le succès du premier opus, ainsi que le Flammie, le canon, le bateau, et un petit nouveau: une tortue. Vous ne trouverez plus d'armes, armures et autres équipements dans les coffres, ceux-ci ne renfermant plus que divers objets qu'il est parfois risqué de récupérer. Dernier élément important: il y a des jours et des nuits dans Secret of Mana 2! Et vous ne ferez pas les mêmes rencontres suivant l'heure à laquelle vous vous aventurez dans telle ou telle partie du niveau. Bref, beaucoup de changements, de nouveautés et d'améliorations pour ce Secret of Mana second du nom.



# SECRET OF MANA 2



Lorsque vous prenez le bateau de jour, il se peut que vous arriviez à bon port dans la nuit, et que vous assistiez à un superbe coucher de soleil sur la mer. Beaucoup, beaucoup d'émotion...



Cette statue vous permet de remettre vos points de vie au maximum et de sauvegarder la partie.



Si le personnage principal ne possède pas de sort de glace pour son arme, il lui sera bien difficile de venir à bout du monstrueux fourneau.

Cet animal possède quelques magies dévastatrices, mais, à l'instar de l'araignée, il ne devrait pas vous opposer une résistance insurmontable.



L'araignée est impressionnante, mais guère difficile à vaincre, pour peu que l'on possède quelques objets et un niveau de compétence élevé.

### AVIS

### oui!

Une fois encore, le scénario de *Secret of Mana* nous a fait plaisir. Les six personnages, qui ont chacun une histoire et des capacités propres, évoluent dans des mondes immersifs et relativement détaillés, au point de vue des mondes virtuels. Les graphismes sont tout simplement impressionnants. Les sons sont tout aussi bons et les combats d'un rythme soutenu. Le jeu est très agréable à jouer, et les personnages d'adversité du jeu sont très bons. Mais, pour une durée de jeu de 30 heures, le jeu est un peu court. Les personnages sont très bons, mais les combats sont un peu répétitifs. Le jeu est un peu court, mais les personnages sont très bons. Le jeu est un peu court, mais les personnages sont très bons.

### SWITCH

Un jeu qui ne porte pas l'expérience de votre équipe. Les personnages sont très bons, mais les combats sont un peu répétitifs. Le jeu est un peu court, mais les personnages sont très bons. Le jeu est un peu court, mais les personnages sont très bons.



## REVIEW

### BEAUX BOSS CHERCHENT PREUX AVENTURIERS

Le premier est une superbe araignée géante, le deuxième est un blaireau (l'animal, bien sûr...) qui obstrue les galeries d'une mine, le troisième est une Harpie, personnage que les "rôlistes" connaissent bien, et le dernier est un fourneau — bien trop conace à mon goût.



De ce pont, on peut se faire une idée de l'étendue du territoire de Secret of Mana 2.



Lorsque l'on ouvre un coffre, il arrive qu'une roulette fasse son apparition. Il faut alors être précis si l'on ne veut pas trop souffrir.

### AVIS

oui!



SPY

Une pure merveille. Ce Secret of Mana troisième du nom est une pure merveille. Graphismes, musiques, animations, tout est superbement réalisé. Le système de combat est toujours aussi simple d'accès et l'évolution des personnages est particulièrement bien pensée (vous pouvez choisir d'augmenter telle ou telle caractéristique lorsque vous passez un niveau). Par rapport au premier épisode sur SNIN, on note que le jeu a l'air bien plus long; par ailleurs, de petites énigmes "à la Zelda" ont fait leur apparition. De plus, le fait de choisir trois personnages au départ implique que vous pouvez reprendre le jeu avec une nouvelle équipe pour assister à une intro différente. Secret of Mana était déjà excellent, celui-ci est génial... Je suis sûr les fesses (que j'ai maigres mais saillantes)!



Pour utiliser le canon, il est indispensable de trouver la bombe qui permet sa mise à feu.



Sur mon bateau (eau-eau-eau!) qui glisse sur les flots, j'ai l'occasion d'admirer la finesse des graphismes.



Pour mener le combat contre la Harpie, il est fortement recommandé d'avoir à sa disposition différents sorts régénérants.



ÉDITEUR: SQUARESOFT  
DISTRIBUTEUR: IMPORT  
DISPONIBILITÉ: OUI  
PRIX: F

AVENTURE  
1-3 JOUEURS SIMULTANÉMENT  
CONTRÔLE: IMPECCABLE  
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE  
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ:  
CONTINUE: SAUVEGARDE

PRESENTATION 94%

Une intro magnifique qui résume la situation et une autre séquence d'intro jouable.

GRAPHISMES 95%

Les 32 méga sont mis à contribution: de belles couleurs, de la finesse et une faible pixélisation.

ANIMATION 90%

Les personnages sont bien animés. Hélas! quelques clignotements de sprites et de légers ralentissements gâtent certains combats.

MUSIQUE 97%

musique, excellente, s'adapte aux situations, tantôt mélancolique, angoissante, entraînante...

BRUITAGES 92%

Nombreux et réalistes, ils sont de bonne facture.

DURÉE DE VIE 98%

Les territoires sont vastes, les boss coriaces... et le jeu est en japonais!

JOUABILITÉ 95%

Les personnages se manient à la perfection et le système de commandes (items, magies, etc.) est simple et ingénieux.

INTERET 95%

Les habitués des RPG apprécieront la beauté et l'ampleur du jeu. Les autres attendront la sortie du jeu en français.



# SATURN REVIEW

Grâce aux capacités de la Saturn, *Virtua Cop*, le jeu vidéo, a su rester fidèle à la version arcade. Chargez votre arme et visez bien. Après tout, vous êtes le digne représentant de l'ordre public... Votre mission: dégommer tous les membres et dirigeants de l'organisation criminelle EVL avec votre flingue et vos nerfs d'acier! Rassurez-vous, tout comme dans le jeu d'arcade, vous serez guidé dans votre tâche de grand nettoyeur par des cibles, qui vous indiquent quel est l'ennemi le plus dangereux, c'est-à-dire celui qui tirera le premier. Ajustez votre viseur et faites feu: l'ennemi blessé clignotera puis disparaîtra de l'écran. Evidemment, vos adversaires déboulent souvent en nombre et, niveau après niveau, les membres de l'EVL tirent de plus en plus vite, histoire de faire monter l'adrénaline. Pour vous défendre, vous disposez de votre fidèle six-coups et, en temps libre, vous pourrez récupérer sur un ennemi une arme spéciale, genre magnum, automatique, grenades, etc. Le Select Stage d'introduction vous permet de sélectionner un des trois niveaux à la difficulté croissante qui vous sont proposés. Chacun de ces niveaux est divisé en trois sous-niveaux. Au fur et à mesure de votre progression, vous vous rapprochez de votre cible, le repaire du big boss de l'EVL, qui a pris ses quartiers dans un chantier. A la fin de chaque sous-niveau, des statistiques vous exposent votre score, votre nombre de tirs, votre nombre d'impacts et le pourcentage d'efficacité qui en résulte. Un jeu de la symphonie défoulant.



Ce vicelard attaque au premier plan. Mieux vaut réagir vite, l'impact en est d'autant plus beau.

## VIRTUA COP

Le Select Stage permet de choisir un secteur, lequel comprend trois sous-niveaux et un boss.

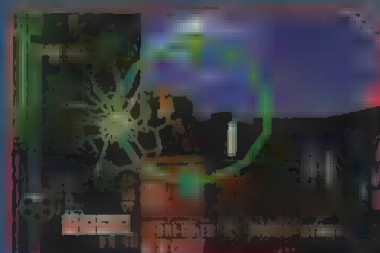


### AVIS

*oui, mais...*

S'il y a un style de jeu que j'adore et qui se fait trop rare, c'est bien celui-ci! Combien d'heures ai-je passées sur *Lethal Enforcers* à me croire en plein Far West... *Virtua Cop*, lui, nous plonge dans le polar avec un flic contre des hordes de malfrats plus nombreux et plus rapides de niveau en niveau. Les graphismes sont sympas quoique un peu répétitifs, et l'animation est rapide, même si nous n'avons testé le jeu qu'au paddle... Que dire du jeu avec le pistolet, sinon qu'il doit être dément! Seul regret, la faible durée de vie, due en grande partie au Select Stage, car, s'il est toujours agréable de reprendre son flingue pour améliorer son score, ça l'est beaucoup moins quand on arrive au boss de fin de niveau en quinze minutes à peine...

**ELVIRA**



L'écran de votre viseur se fissure quand vous êtes atteint!



Il est possible de détruire des éléments du décor.

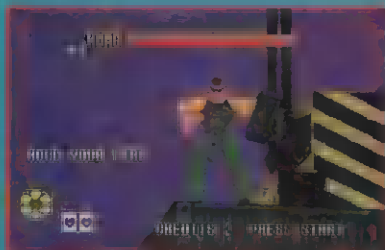
### ON N'ACHEVE PAS LES BLESSÉS?

Tirez comme des forcenés autant que ça vous chante, vous ne tuerez personne! Les coups blessent les ennemis avec une précision impressionnante – et ils disparaissent alors de l'écran –, mais nul n'est besoin de leur exploser la cervelle, et c'est tant mieux! Un bon flic n'est jamais un assassin...





# REVIEW



Le premier boss, Kong, est un gros lard assez facile à abattre.



La grenade fait un effet boeur à ces voitures, qui explosent.



Les ennemis qui vous cederont une arme spéciale sont signalés.



Pas touche aux innocents! Sinon, vous perdez une vie...



Cette grue en 3D s'est effondrée sous vos yeux.

## FILE MOI TON MAGNUM!

C'est vrai, les flics travaillent en équipe. Et un coéquipier, c'est sacré, tous les bons films ■ prouvent! D'ailleurs, on "nettoie" encore mieux les secteurs en se partageant l'écran: l'un au paddle, à la très bonne précision, l'autre au pistolet. Cela dit, quand son coéquipier récolte une super-arme, on est dégoûté!



## HAUT LES MAINS!

Voici le flingue vendu avec le jeu. Un six-coups dont la précision a paru très correcte à nos deux reporters qui l'ont essayé à l'ECTS de Londres. De quoi vivre de pures sensations de fine gâchette.



## AVIS

oui!



## PANDA

Je suis enfin d'autant plus impatient de découvrir ce pistolet que son look a l'air particulièrement soigné (jusqu'à présent, on n'avait pas été gâté). Certains trouveront le jeu un peu court, mais je n'ai pas souvent vu d'éditeurs ajouter des niveaux par rapport à une version arcade... Ce serait même généralement plutôt le contraire.

Après avoir déjà jeté quelques pièces dans la version arcade de Virtua Cop, quelle ne fut pas ma surprise de constater la fidélité de la conversion de Sega, identique à quelques détails près. Et on peut y jouer à deux, ce qui est toujours plus sympa. Je n'ai malheureusement pas pu essayer le flingue, car au pad, ce n'est pas l'idéal. Le mouvement du viseur est parfois faussé par le scrolling.



EDITEUR: SEGA  
DISTRIBUTEUR: SEGA  
DISPONIBILITÉ: OUI  
PRIX: 1

TIR AU PISTOLET  
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT  
CONTRÔLE: BON  
DIFFICULTÉ: TOUT JOUEUR  
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ:  
CONTINUES: 9

## PRESENTATION 79%

Rien ne ressort particulièrement. La démo est classique.

## GRAPHISMES 87%

Des décors en 3D précaculée et des ennemis modélisés en 3D. Quelques lieux un peu vides...

## ANIMATION 90%

Celle des ennemis est bonne. Question tir, le pad est un poil trop lent. Le pistolet a l'air parfait.

## MUSIQUE 80%

Le rock pété comme les tirs. Question ambiance, le son est très bien rendu.

## BRUITAGES 90%

Différents tirs et voix digitalisées en anglais. Nickel.

## DUREE DE VIE 78%

On le reprendra toujours pour se défouler, mais on aura vite fait le tour des 9 niveaux et 3 boss.

## JOUABILITE 90%

Une excellente précision grâce aux cibles. On nous mâche le boulot!

## INTERET 87%

Le même jeu qu'en arcade, avec le pistolet en bundle. De quoi se défouler avec plaisir, mais une trop courte durée de vie.



## REVIEW

Un jeu d'action-RPG qui ne se situe pas dans un univers d'heroic-fantasy, mais dans le futur, pourquoi pas? La condition d'être capable de commander un vaisseau spatial en forme de chien et d'exterminer tous les Slugs!

Tout commence par un entretien en liaison vidéo avec un recruteur de l'armée. Il vous fait passer des tests assez drôles avant de vous enrôler en tant que général! Vous partez alors pour sillonner des mondes à bord d'un vaisseau en forme de chien, dont l'ordinateur de bord s'appelle Fido! A l'approche de certaines planètes, les vaisseaux ennemis chercheront à vous descendre, et tout se règlera lors d'une petite phase de shoot-them-up. Parfois, vous serez obligé de continuer votre mission de nettoyage directement sur la planète. Il vous sera néanmoins impossible d'installer de petites bases pour vous guider dans vos voyages spatiaux. Fort heureusement, vous disposez d'une armure assez résistante pour mener des combats au corps à corps. Bien sûr, dans la tradition du RPG, vous découvrirez, au fur et à mesure que vous avancerez dans le jeu, quelques petits objets utiles, comme une nouvelle armure, des clés, des objets à échanger...



Il faut aller dans les zones de combat pour récupérer les Trading Cards de Slug!

### AVIS oui, mais...



### PANDA

Big Sky est un jeu vraiment drôle! J'ai même pu récupérer à un moment des Trading Cards de Slug! Tous les éléments qui font un bon petit RPG sont présents, avec en plus des phases d'action sympa. En revanche, les mélodies sont de qualité médiocre, et les graphismes sont si laids que je me suis demandé si quelqu'un de la rédaction m'avait fait une farce en échangeant la NES et la Super Nintendo sans me prévenir... Quelle bande de fripons! Heureusement, l'ensemble du jeu baigne dans l'humour, ce qui fait passer la pilule.



Le labyrinthe mène à la vente d'armure... et à la marche noire!

# BIG SKY TROUPER



On commence l'aventure en se rendant le vaisseau, on rapatrie le héros.

## BIG SKY TROUPER

JVC/VIRGIN

PRIX: E

1 JOUEUR/ACTION-RPG

**PRESENTATION** 85%

Le début est assez marrant, et les options sont claires.

**GRAPHISMES** 70%

Ne vous inquiétez pas, on nage en pleine période 8 bits.

**ANIMATION** 85%

Elle est assez fluide, et on peut avancer en diagonale, ce qui n'est pas le cas de tous les RPG.

**MUSIQUE** 82%

Vous ne vous relèverez pas la nuit pour l'écouter...

**BRUITAGES** 80%

Rien de bien extraordinaire.

**DUREE DE VIE** 87%

Le jeu est long, mais beaucoup trop répétitif!

**JOUABILITE** 89%

Tout les dialogues sont en anglais et la notice explique bien les diverses possibilités du jeu.

**INTERET** 81%

De par son style graphique, ce jeu s'adresse aux plus jeunes. Mais comprendront-ils les blagues dans la langue de Shakespeare?



**Revendeurs**  
**contactez-nous**  
**tel: 44.93.51.30**  
**fax:44.93.51.34**

# KONCI

123 Bd Voltaire  
75011 paris

Tel : 44.93.51.30 ouvert 7j/7j

## Pack Noël n°1

- video GOGETA
- Full power coll.
- 2 sachets de pogs
- une serie de carte
- 42 laser brillantes

**189 Frs**

## Pack Noël n°2

- 1 battle collection
- 3 sachets de pogs
- 1 montre DBZ
- 1 serie laser de
- 42cartes brillante

**189 Frs**

## Pack Noël n°3

- 1 Battle collection
- 1 video DBZ
- 1 serie PL.15 avec les doubles !
- 2 hero collection 4

**338 Frs**

## GOODIES



### Super Battle collection

- |               |              |
|---------------|--------------|
| - vol.1 69 F  | -vol11 89F   |
| - vol.2 69 F  | -vol12 89F   |
| - vol.3 69 F  | -vol13 89F   |
| - vol.4 69 F  | -vol14 89F   |
| - vol.5 69 F  | -vol15 79F   |
| - vol.6 69 F  | -vol16 79F   |
| - vol.7 69 F  | NEW          |
| - vol.8 69 F  | Vol 17 et 18 |
| - vol.9 69 F  | TEL          |
| - vol.10 99 F |              |



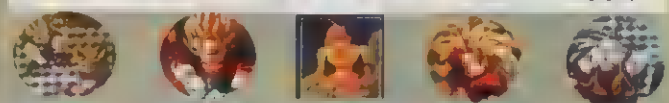
### FULL Power collection



69 F  
le set



### Full action kit



### -Pogs + de 300 modèles différents

sachet de 9 brillants !! + 1 slamer 10 F  
les 3 pour 25 F les 5 pour 40 F

### -Hero collection 4

les 3 pour 50 F les 4 pour 60 F

### -Trading collection pack de 12 cartes

30 F

### -New Power level N°15 série complète

199 F

### -Série D.P N°24 complète

199 F

### -Paquet de PP27 30 carte+4 Brillantes

49 F

### -P.P card 28 le paquet de 34 cartes

69 F

### -Ramcard les 10 cartes plastifiées pour

39 F

### -Maxi ramcard (10x15) les 10

49 F

### -Jeux de cartes 54 cartes DBZ

39 F

### -Série laser brillantes les 47 cartes

99 F

### -Special collection 2,3, best collection

20 F

### -Hero collection Sailormoon S

20 F

Frais de port pour les cartes 6 Frs

## K7 VIDEO

- Vol. 1,2,3,4,5,6,7 la piece 109 Frs
- Vol.8 Broly le super guerrier 109 Frs
- Vol.9 Mercenaires de l'espace 109 Frs
- vol.10 Le pere de de San Gou 109 Frs
- vol.11 L'histoire de Trunks 109 Frs
- Vol.12 La legende de Shenron 109 Frs
- Dispo Le retour de Broly 129 Frs
- Dispo L'attaque des bio bröls(Bio Broly) 129 Frs
- Dispo Dragon Ball Le château du démon 129 Frs
- Dispo Dragon Ball L'aventure mystique 129 Frs
- Promo Video Pal Yo Jap GOGETA 79 Frs

## DIVERS

- Vf Cobra vol.1,2,3,4,5,6,7,8 149 Frs
- Vf Fatal Fury vol.1,2,3 139 Frs
- Vf Samourai Shodown 149 Frs
- Vf Saint Seiya vol.1,2,3 129 Frs
- Vf Orange road (Max & Co) o.a.v 139 Frs
- Vf Sailormoon R film 139 Frs
- Vf Street Fighter II 139 Frs

autre titre nous appeler

## JEUX VIDEO

- console Sony playstation ver Jap 2390 Frs
- " " version francaise tel
- Doom vf
- Tekken vf
- X-men us
- Mortal kombat 3 vf
- Loaded vf
- Fifa 96 vf

pour les prix et disponibilités nous appeler

modification super NIN 50Hz en SFC 60 Hz 98 F

**un très grand choix de CD . Toutes les musiques**  
**et chansons, de vos séries**  
**préférées: Lodos, City Hunter, DBZ ,Sailormoon,**  
**Maison ikkoku, Si Seiya, Buble gum crisis,**  
**Ranma 1/2, Samourai troupers ...**  
**mais aussi les Bgm de vos RPG**  
**et jeux video .**  
**Prix à partir de 99 Frs**

Bon de commande à retourner à **KONCI VPC**

123 Bd Voltaire 75011 Paris.

NOM: .....PRENOM:.....

ADR: .....

CP: ..... VILLE:..... Tel:.....

designation	Q	prix
Total a payer + 35 Frais de port colissimo 24/48H		

Prix indiqués TTC TVA 20.6 % Comprise Tarif VPC  
dans la limite des stocks disponibles prix modifiables à l'avance sans preavis.



**L' univers de la bande dessinée  
Japonaise tient son premier salon !!!**

**du 13 au 17 décembre 1995 à l'Espace Champerret Paris 17<sup>e</sup>**



# PLANETE MANGA

MINITEL  
3615 JAPONIME

(1,29 F la minute)

TÉLÉPHONE 01 68 61 01

(2,23 F la minute)

pour les infos / Tous concours  
et gagnez des entrées

Venez tous voir, essayer, acheter, échanger...  
Toutes les nouveautés Mangas, Jeux, Dessins Animés, etc...  
Nombreux concours organisés  
Démonstrations d'Arts Martiaux, Demos de Jeux...

**PROJECTION PERMANENTE ET GRATUITE DE FILMS, DESSINS ANIMÉS ET BANDES ANNONCES**

★ Entrée 35 Frs. - Ouvert de 10h à 20h - Nocturne le vendredi et le samedi jusqu'à 22 h ★



PRODUCTIONS

Espace Champerret 8, rue Jean Bérthier 75017 Paris - Accès par Bus ou Métro Lignes 63, 62, 63, 103, 104, 105, PC - Station Pte de Champerret - Stations de Métro : Pte de Champerret ou Lesnoy Michel (Mr. Galland/Pte de Levallois)  
Accès par voiture - Parking Champerret sur la Périphérique par la station Stoll. Vente de billets : Fnac, Virgin, Difintel...



**75011 PARIS**

**ou M<sup>o</sup> MENILMONTANT**

# BEST GAMES

**Tél. : 48 07 21 08 - Fax : 48 07 13 54**

**POUR TOUT ACHAT D'UNE CONSOLE SATURN OU PSX,  
NOUS REPRENONS VOS CONSOLES SN - MD - NEOGEO - CD  
NEOGEO - CARTOUCHE - GB - GG ET LEURS JEUX !**

**SEGA SATURN FR + 1 PAD + 1 JEU = 2700<sup>F</sup>**

## PSX FR + 1 PADS + 1 JEU 2790F

RAYMAN	375 <sup>F</sup>	RIDGE RACER	399 <sup>F</sup>
DESTRUCTION DERBY	399 <sup>F</sup>	AIR COMBAT	375 <sup>F</sup>
WIPE OUT	399 <sup>F</sup>	TAKKEN	399 <sup>F</sup>
NBA JAM TE	350 <sup>F</sup>	STREET FIGHTER MOVIE	350 <sup>F</sup>
JUMPING FLASH	350 <sup>F</sup>	NOVASTORM	350 <sup>F</sup>
BATTLE ARENA TOH SHIN DEN	399 <sup>F</sup>		

MEGADRIVE + 2 PADS + JEU 390F

MORTAL KOMBAT 3	399 <sup>F</sup>	PRIMAL RAGE	390 <sup>F</sup>
LEGEND DE THOR	390 <sup>F</sup>	ROAD RASH 3	380 <sup>F</sup>
BATMAN FOREVER	390 <sup>F</sup>	MICROMACHINES 96'	350 <sup>F</sup>
THEME PARK	390 <sup>F</sup>	FIFA 95'	350 <sup>F</sup>
SAMOURAI SHODOWN	380 <sup>F</sup>	NBA LIVE 95'	350 <sup>F</sup>
ASTERIX ET LE POUVOIR DES DIEUX	380 <sup>F</sup>		

NEOGEO CD + 2 PADS + JEU 1990<sup>F</sup>

THE KING OF FIGHTERS 95'	449 <sup>f</sup>	MUTATION NATION	349 <sup>f</sup>
FATAL FURY 3	399 <sup>f</sup>	TOP HUNTER	250 <sup>f</sup>
DOUBLE DRAGON	390 <sup>f</sup>	ART OF FIGHTING 2	250 <sup>f</sup>
VIEW POINT	350 <sup>f</sup>	FATAL FURY SPECIAL	249 <sup>f</sup>
SAMOURAI SHODOWN 2	299 <sup>f</sup>	ARGRESSORS OF DARK KOMBAT	249 <sup>f</sup>
THE KING OF FIGHTERS 94'	299 <sup>f</sup>	WORLD HEROS PERFECT	449 <sup>f</sup>
SAVAGE REIGN	399 <sup>f</sup>		

## LOCATION A LA SEMAINE

MD + 1 PAD + 1 JEU ..... 100

A retourner à BEST GAMES : 98, rue Oberkampf 75011 PARIS

TITRE / ARTICLE	CONSOLE	PRIX
Port : Console 50 F / Autre 30 F Règlement : o Chèque o Mandat o C.B. n° : // / / / / / Expire fin : / /	Titulaire :  Signature :	<b>TOTAL A PAYER</b>
<b>Tous les prix sont T.T.C.</b>		



# ARCADE

# INDY 500™

## SEGA MET LES GAZ!



Les ombrages sont impressionnants.

**En matière de simulation de course, Sega commence à être rodé. Après les succès retentissants de Virtua Racing, Daytona USA et Sega Rally, Indy 500 démarre sa carrière sur les chapeaux de roue!**



Voilà ce qui arrive quand on se croit dans Sega Rally.



Il ya quatre vues. Celle-ci est sans doute la plus saisissante.

Indy 500 est une simulation de course très différente de Sega Rally. Autant, dans ce dernier, tout se jouait sur les dérapages contrôlés et les passages en force, autant Indy 500 requiert des nerfs d'acier, de la douceur et du doigté. Ici, pas question d'accrocher les pare-chocs ou de prendre les virages à fond la caisse. Les courses d'Indy, très réputées aux Etats-Unis, s'apparentent énormément aux courses de formule 1. Ça va vite, très vite même avec des pointes de vitesses de 400 km/h.

Le premier circuit, de forme ovale, permet d'ailleurs de pousser le moteur à pleine puissance. La sensation de vitesse est très bien rendue et il faut beaucoup d'adresse pour slalomer parmi les vingt-huit concurrents. Pour une fois, Sega pénalise plus durement les accrochages. Même en profitant de l'aspiration d'air derrière les concurrents, il est très difficile de revenir en tête après un accident (contrairement à Virtua Racing, par exemple). Les

débutants risquent donc d'être un peu frustrés, car la partie s'arrête si on ne passe pas les check-points en un temps donné. Un bon entraînement consiste à jouer sur le premier circuit avec passage automatique des vitesses.

### Automatique ou manuel?

Telle est la question. Le mode automatique est tout indiqué pour bien prendre en main la voiture. Par contre, la vitesse de pointe est diminuée et on ne peut pas prendre les virages selon une trajectoire optimale en jouant seulement sur le frein. Le mode manuel est beaucoup plus pratique, du moins quand il est bien maîtrisé. Il y a six vitesses et un levier de vitesse simplifié: on le lève pour engager une vitesse et on l'abaisse pour rétrograder. Dans les courses d'Indy, il s'agit surtout d'abuser du frein et rétrograder à loisir pour appréhender les virages avec un maximum d'efficacité. C'est primordial, surtout dans les deuxième et troisième circuits, très sinueux. Quand on dérape, généralement, c'est mauvais signe. En fait, Indy 500 est très proche d'une simulation de F1, à quelques différences près. Par exemple, les voitures sont déjà lancées à pleine vitesse quand le départ est donné. Il est possible de jouer jusqu'à huit simultanément en mode Link. Roulez, jeunesse!



# ARCADE



Il est temps d'aller faire un tour au stand. L'aile a mauvaise mine.

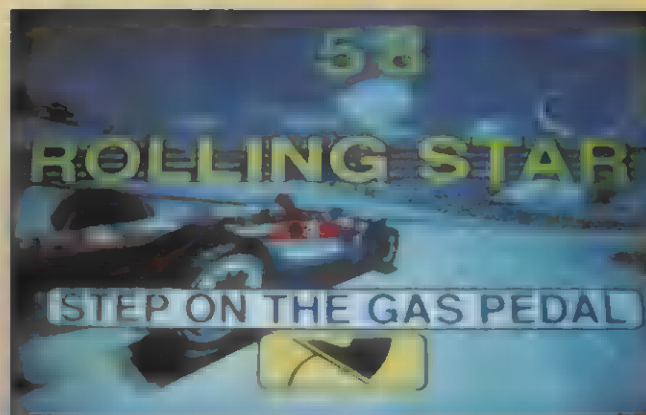


Trois circuits vous tendent leurs virages.

La sensation de vitesse est très bien rendue. On en serait presque décoiffé!



La vue intérieure permet de bien présumer des distances.



Les départs se font en mouvement.

Mieux vaut ne pas jouer des coudes avec les concurrents.



La nouvelle génération de courses de voitures est arrivée.



**CONSOLES +**  
**RUBRIQUE COURRIER**  
92514 BOULOGNE CEDEX  
ou écris ton courrier sur le  
3615 TCPLUS

"Vive Bomboy, vive Bomboy, vive le roi des nains, qui répond à mon courrier et qui m'fait marrer..." Voilà, c'est fait. Ma mère voulait faire de moi un chanteur international reconnu par le monde entier. Or, je crois bien que, aujourd'hui, c'est réussi: en un instant, les quelques dizaines de milliers de lecteurs de Consoles+ ont pu entendre le son chaud et puissant de ma voix. En tendant l'oreille, vous avez certainement ouï Trollie s'écrier: "Oum-ba-lawa, oum-ba-lawa, tchac! tchac! tchac!" Il ne chante pas très juste, mais cela lui faisait tellement plaisir d'en pousser une petite avec moi que je n'ai pas pu le lui refuser. Le mois de décembre, c'est le mois des cadeaux, il faut faire plaisir à tout le monde, même aux poilus. Bon Noël, les amis, et à l'année prochaine.

Bomboy et Trollie,  
les Stone et Charden de Consoles+

## LE CONCOURS "TA MÈRE"

Le concours "Ta Mère" continue! N'oubliez pas d'envoyer vos dessins accompagnés de vos nom, prénom et adresse, et d'une photo de vos vacances d'été pour les jeunes filles. Trollie en fait collection.

Bien joué, Julien! Avec les deux dessins que tu nous as envoyés, tu mérites largement de remporter le concours "Ta Mère" du mois. Comme promis, ■ recevras un Consoles+ dédié par toute l'équipe. Que ceux qui n'ont pas gagné se rassurent: leurs dessins sont dans mon coffre ■ je ne les oublie pas. Trollie non plus.



## SYLVAIN, TRÈS ORIENTÉ PLAYSTATION

**Q** Sylvain, non content d'être un fidèle lecteur de Consoles+ et un grand admirateur de Bomboy (comme je le comprends), possède de surcroît une Playstation japonaise. Son vœu le plus cher serait de savoir si des jeux comme WipEout, Destruction Derby et FIFA Soccer 96 sortiront au Japon afin qu'il puisse en profiter sur sa console japonaise.

**R** En effet, mon petit Sylvain, après avoir téléphoné à la charmante et sympathique attachée de presse de Psygnosis, j'ai réussi à obtenir les informations désirées. Catherine, c'est son nom, m'a affirmé que WipEout et Destruction Derby sortiront au Japon au début de l'année 96. Ainsi, Destruction Derby est prévu pour le 9 février 1996 et WipEout pour la fin de ce même mois. Quant à FIFA Soccer 96, qui

est un jeu de Electronic Arts, il devrait être également disponible au cours du premier trimestre 96 au Japon. Aucune date n'a été encore arrêtée. Wait and see, petit gars.

## XBZ CONTAMINE DE CRAYON

**Q** XBZ commence sa lettre en me parlant de lui. Il se décrit comme étant le plus perfectionné des virus informatiques.

Cependant, depuis quelque temps, il ne sait plus quel jeu contaminer, d'où le titre de sa lettre. XBZ aimerait savoir si Front Mission est prévu sur Super Nintendo et si la Virtual Boy vaut le coup.

**R** Salut XBZ. Heureux de savoir que tu es le plus perfectionné des virus informatiques. Moi, je suis le plus perfectionné des nains: moustache triple épaisseur à poils doux, hache double tranchant en amiante de platiniun et taille de nain à genoux. Front Mission est sorti depuis pas mal de temps dans les boutiques d'import. Certes, c'est un jeu japonais, mais la plupart des textes sont en anglais donc facilement compréhensibles par celui qui a un peu pratiqué la langue de Shakespeare dans sa vie. D'après le Panda, il s'agit d'un superbe wargame. La suite de Front Mission devrait sortir très bientôt au Japon. Pour jouer à ces jeux japonais, il suffit que ta Super Nintendo soit équipée d'un adaptateur ou d'un commutateur 50/60 hertz. La Virtual Boy est une console intéressante. Elle a été spécialement étudiée pour que les jeux apparaissent en relief. De ce côté-là, c'est plutôt réussi. Ce qui est agaçant, en revanche, c'est que cette console ne dispose, comme la Game Boy, que de deux couleurs: le rouge et le noir. Certes, le rouge peut être décliné en plusieurs teintes, mais il n'y a pas de quoi fouetter un chat. Et il y a une chose que tu dois savoir: la Virtual Boy fatigue énormément les yeux et donne rapidement mal à la tête. Avec les

# VOS MEILLEURES COUVES



Marie CHAFTIOL

Chose rare, ■ gagnant du mois est une gagnante! Je crois bien que c'est la deuxième fois seulement que cela arrive depuis que le concours est lancé. Marie Chaftiol, tu as gagné le droit de recevoir un Consoles+ chaque mois pendant un an. Mesdemoiselles, que cela vous encourage. A vos crayons.



problèmes qu'ont engendrés certains jeux vidéo (crise d'épilepsie par exemple), la Virtual Boy risque d'être malvenue en France et en Navarre. Si tu veux plus de renseignements sur cette machine, je te conseille de te reporter à son test, paru dans le numéro 46 de Consoles+.



## RAF PÊTE LA FORME

**Q** Raf, dont on ne sait rien si ce n'est son prénom, me demande si la reprise des essais nucléaires français va couper court au marché des consoles japonaises. Une question courte et simple comme je les aime.

**R** Avec la reprise des essais nucléaires français dans le Pacifique, nous avons de quoi être très inquiet... pour l'avenir de Chichi. C'est vrai, quoi, il y a d'autres moyens de dépenser de l'argent. Par exemple, il pourrait payer une épilation à Trollie chaque semaine chez l'esthéticienne du coin. Là, il en aurait pour son argent et tout le monde à la rédaction serait enfin débarrassé des poils de Trollie qui traînent partout. Plus sérieusement, rassure-toi, Raf, il n'y a aucun risque que le Japon boycotte l'export de ses consoles vers la France. Autant les Australiens ne veulent plus boire notre vin, autant les boutiques françaises ne vont pas se gêner pour importer du Japon quelques Saturn, Playstation et bientôt quelques Ultra-64 (qui devrait s'appeler différemment lors de sa sortie).

## OLABELLA CONSOLA-QUETA TCHIX, TCHIX...



C'est un fait assez rare qui mérite d'être souligné: un lecteur corse m'a envoyé une lettre remplie de questions (deux au total).

Julien Lagarde, c'est le nom de l'auteur de cette lettre, désire s'acheter une Playstation. Il voudrait savoir si les jeux de rôles seront nombreux sur cette console. Il veut également savoir où se placera l'adaptateur de la Playstation pour les jeux japonais et américains.



Salut, Julien. Comme je t'envie: la Corse est vraiment une belle île. Elle ressemble un peu à mon pays d'origine, mais en plus petit tout de même. Alors,

comme ça, tu vas bientôt posséder une Playstation et je t'en félicite. C'est une excellente console... tout du moins en ce qui concerne les jeux de simulation, les jeux de course de voitures ou de baston. Hélas, côté jeux de rôles, il faut bien reconnaître que c'est un peu le désert. Hormis Ark the Lad, je n'en connais pas d'autre! Cela ne fait pas beaucoup. C'est vraiment un genre qui manque cruellement aujourd'hui à la Playstation. Même en jetant un œil à la rubrique de notre vénéré Banana, "Le Japon en direct", je ne vois pas grand-chose qui ressemble à un jeu d'aventure! Côté européen, je crois savoir qu'une version de Alone in the Dark devrait sortir sur Playstation, tout comme D! Dining Table (un jeu distribué en France par Acclaim et que tu as déjà pu découvrir en preview dans le dernier numéro de Consoles+). Enfin, sache que La Cité des enfants perdus devrait sortir en France à la mi-96. C'est un peu loin, mais le jeu est tellement prometteur qu'on peut parier sans crainte pour un mega-hit. Il n'y a aucun emplacement prévu pour l'adaptateur de jeux japonais et américains sur la Playstation française. Selon certains revendeurs, une transformation du hardware de ta console est possible. Mais je ne

**CONSOLES +**  
**RUBRIQUE COURRIER**  
**92514 BOULOGNE CEDEX**  
ou écris ton courrier sur le  
**3615 TCPLUS**

crois pas trop au parfait fonctionnement de cette manipulation, puisque le programme de vérification de la compatibilité entre le CD-Rom et ta console ne relève pas du hardware (quelque chose de physique comme un circuit électronique, un boulon, une vis, un clou, un anorak...), mais tout simplement d'un programme informatique, c'est-à-dire du software. Quand tu installes un CD-Rom dans ta Playstation, la première chose que fait la machine, c'est justement de vérifier grâce à ce petit programme l'origine du jeu, afin de comparer cette origine avec la sienne. Si elles sont identiques, le jeu est alors chargé en mémoire. Dans le cas contraire (incompatibilité), un menu spécial apparaît (celui des deux Memory Card et de la Clé de sol).

## BOMBØY MÈNE L'ENQUÊTE

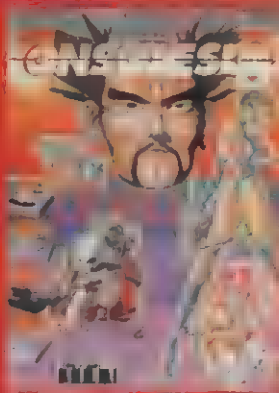
**Q** J. Do est un super-mega-fidèle lecteur de Consoles+. Comme on le comprend!

Pour Noël, il voudrait s'offrir une Playstation. Comme on le comprend! Or, en lisant Consoles+ n° 46 (septembre), il a vu une publicité vantant les mérites d'une console Playstation multistandard: japonaise, française et américaine. Son prix, très attractif également, est de 2 499 francs. J. Do me demande donc si l'achat d'une telle machine est un bon investissement.

**R** J. Do, tu te poses une question que beaucoup d'entre nous se posent: faut-il acheter une Playstation française ou bien craquer pour sa version japonaise ou américaine? Il est vrai que les jeux sortent d'abord au Japon puis aux Etats-Unis (encore que Destruction Derby,



Franck SAY



Guillaume LENORMAND



## ET MON BOMBER-MAN, ALORS?

[illegible]

Jonathan BONTÉ



## ON N'ABUSE PAS D'ETIENNE BUSSON



**Il ne faut pas prendre Etienne Busson pour un rigolo. Ce jeune lecteur de 13 ans, mais oui, 13 ans déjà, a fait cent quarante**



*Vers la fin du mois d'octobre, Sony m'a personnellement invité dans ses locaux parisiens afin de me présenter ses derniers produits. Ces jeux, maintenant,*

tout le monde les connaît: Destruction Derby, WipEout, Lemmings 3D, Power Sport Soccer... Mais ce que tout le monde ignore, c'est que l'on m'a affirmé que la Playstation serait toujours là dans quelques années, et qu'elle "arracherait même la tête" tellement les jeux seront puissants et impressionnants. Donc, à mon avis, il n'y aura pas de nouvelle Playstation avant quelques années. Toh Shin Den 2 est en effet prévu. Il est d'ailleurs pratiquement terminé: sa sortie au Japon est imminente. Ridge Racer 2 va, lui aussi, sortir sur Playstation, mais son nom définitif sera Ridge Racer Revolution. Au programme, de nouveaux parcours, des voitures mieux réalisées et la possibilité de jouer à deux grâce au câble Link. Rave Racer est sorti depuis quelques semaines dans les salles d'arcade japonaises. Une adaptation sur Playstation est prévue mais pas avant plusieurs mois. Quant aux jeux SNK, je doute qu'ils sortent rapidement sur Playstation. En effet, si j'en crois certains magazines japonais, il semblerait que SNK ait signé un accord avec Sega afin que ses jeux soient adaptés sur Saturn. A mon avis, quand la Saturn sera dotée de jeux comme ceux de la Neo Geo, ça va faire mal!

# CAROLE JOLIE DUCHESSE... ELLE COMPRENDRA



**C'est un fait suffisamment rare pour être souligné: une fille m'a écrit!**

Ça y est, je suis comme fou!

**Vite, Trollie, va me chercher la**

boîte de calmants dans le tiroir de la salle des Zordis, je sens que je vais tomber dans les pommes. La jeune Carole, qui habite Haybes dans les Ardennes, possède une Megadrive et voudrait savoir si les jeux Megadrive peuvent être utilisés sur Saturn.





*Jolie (sûrement) Carole (ô doux prénom), au risque de te décevoir, il n'est pas possible pour l'instant de jouer avec des jeux Megadrive sur une Saturn. Mais*

*cela ne doit pas t'empêcher d'acheter une Saturn. C'est une console excellente et qui dispose de nombreux jeux de qualité. Et, qui sait, peut-être un jour un adaptateur pour Megadrive sera-t-il disponible? Sega a déjà créé une fois une compatibilité de ce type entre la Megadrive et la Master System, alors pourquoi pas entre la Saturn et la Megadrive. Jolie duchesse, si tu as d'autres questions, n'hésite pas à m'écrire de nouveau... avec une photo de toi. En retour, je t'envverrai la mienne, où l'on me voit en maillot de bain avec Trollie à poil. Tu me diras, pour un troll, c'est plutôt normal.*

## MANU CHOPE LES BOULES

**Emmanuel Teboul (j'y crois pas...), a 12 ans. Ne riez pas, vous avez tous eu une fois dans votre vie 12 ans.**

Il ne sait pas quelle machine choisir entre la Jaguar et la Playstation (il est fou ou quoi, lui?). Il souhaite aussi savoir si le prix de la Playstation va baisser et si des jeux comme Tekken ou Virtua Fighter sont prévus sur Jaguar.

ET JE PEUX  
VOUS DIRE QUE  
C'EST PAS DRÔLE



A L'ÉCOLE ON  
M'APPELLE  
"MANU TÊTE DE  
NOËUD" ...

46



*La Jaguar fut, et reste pour l'instant, la seule console 64 bits du marché. La prochaine console de Nintendo sera également une 64 bits et ne devrait plus*

tarder à sortir, c'est une question de semaines maintenant. Lors de la sortie en France de la Jaguar, tout le monde était comme fou! Un jeu comme Cybermorph en a scié plus d'un. Alien Versus Predator reste à ce propos l'un des meilleurs jeux du genre, tout comme Doom. J'en profite pour dire à Gwenaël, un fervent lecteur de Consoles+, que je suis d'accord avec lui et que la version Jaguar de Doom est bien meilleure que la version Super Nintendo... Tiens, je sens une main me tapoter l'épaule. Ah, c'est A.H.L. qui me dit que, pour lui, la version Super Nintendo est sa préférée. Bon, O.K., patron, chacun ses goûts. A part ces quelques jeux, la Jaguar ne dispose pas d'une grosse logithèque et c'est bien là son malheur. Car tout le monde sait que ce sont les jeux qui font vendre les consoles. Donc une console qui possède peu de jeux ne peut pas se vendre convenablement en France. C'est le cas de la Jaguar, qui est pourtant loin d'être une mauvaise console, mais aux jeux si rares que les acheteurs le sont aussi. Je te conseillerai donc la Playstation. Même si son prix est plus élevé, tu seras certain d'avoir des jeux de qualité et à la pelle chaque mois. Fight for Life, un jeu dans le genre de Virtua Fighter prévu depuis longtemps sur Jaguar, est toujours en cours de développement. Nous ne savons toujours rien quant à sa date de sortie. Il faut savoir aussi qu'aucun hit japonais ne sera adapté sur Jaguar. En effet, les développeur japonais refusent catégoriquement de sortir des jeux sur Jaguar. Tu sais, quand une machine n'est pas fabriquée au Japon, elle a peu de chance d'intéresser ne serait-ce qu'un seul Japonais. Donc, pas de Virtua Fighter, pas de Toh Shin Den, pas de Ridge Racer sur Jaguar. En ce qui concerne ta dernière question, sache que le prix de la Playstation ne devrait pas baisser d'ici à Noël. Son prix, déjà attractif (2 099 francs), est calculé au plus juste et il n'est pas possible dans l'immédiat de le baisser. Peut-être dans quelques mois, quand Sony en aura vendu des mille et des cents...

**CONSOLES +  
RUBRIQUE COURRIER  
92514 BOULOGNE CEDEX**  
*ou écris ton courrier sur le*  
**3615 TCPLUS**

# NICO, RIEN À VOIR AVEC NHICO

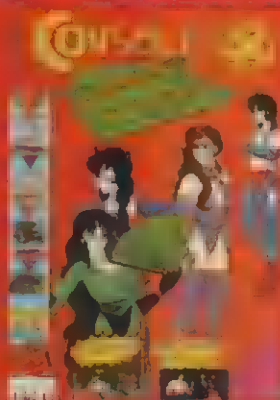
**Nico, un sacré "ultraplaysaturnintendo", aimerait avoir des renseignements sur l'avenir de sa console.**

Tout d'abord, il désire savoir s'il doit garder sa Super Nintendo ou lui préférer un des nouveaux modèles de console 32 bits. Enfin, quelle console doit-il choisir entre une Ultra-64, une Playstation ou une Saturn?



*Un conseil de Bomboy vaut mieux que deux conseils de kéké, tout le monde sait ça. Il est inutile de revendre ta Super Nintendo: tu le regretterais.*

Il y a encore d'excellents jeux qui sortent sur Super Nintendo et il serait dommage de passer à côté. Killer Instinct, Yoshi's Island (Super Mario World 2), Donkey Kong Country 2 (Diddy's Quest) arrivent en tête du hit parade. Garde donc ta console 16 bits, elle peut encore servir. De plus, la vente de ta Super Nintendo ne t'apporterait que très peu d'argent. Pour répondre à ta deuxième question, il est très difficile de faire un choix entre ces trois consoles. Si tu possèdes déjà une Super Nintendo, c'est que tu as fait confiance à Nintendo, alors pourquoi ne pas attendre quelques mois avant la sortie de l'Ultra-64 (qui ne s'appellera certainement plus "Ultra-64", je le répète encore une fois). Si tu veux changer de constructeur, tu as le choix entre la Playstation de Sony et la Saturn de Sega. Ce sont toutes deux d'excellentes consoles et chacune mérite ton attention. Mais la décision t'appartient. Pour l'achat de ta console nouvelle génération, c'est à toi de faire ton propre choix, selon tes préférences, sinon pour une machine au moins pour les jeux que les éditeurs proposent sur ce support.





# Ze Killer

## Buvez Ze coup spécial

*"C'est au septième essai que je l'ai vraiment senti passer. Pour Bernadette, ç'a été une véritable explosion intérieure."*

JACQUES CHIRAC

**"Torride, forcément torride."**

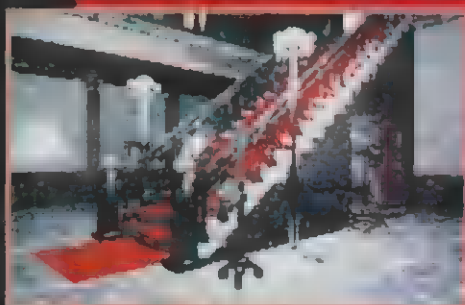
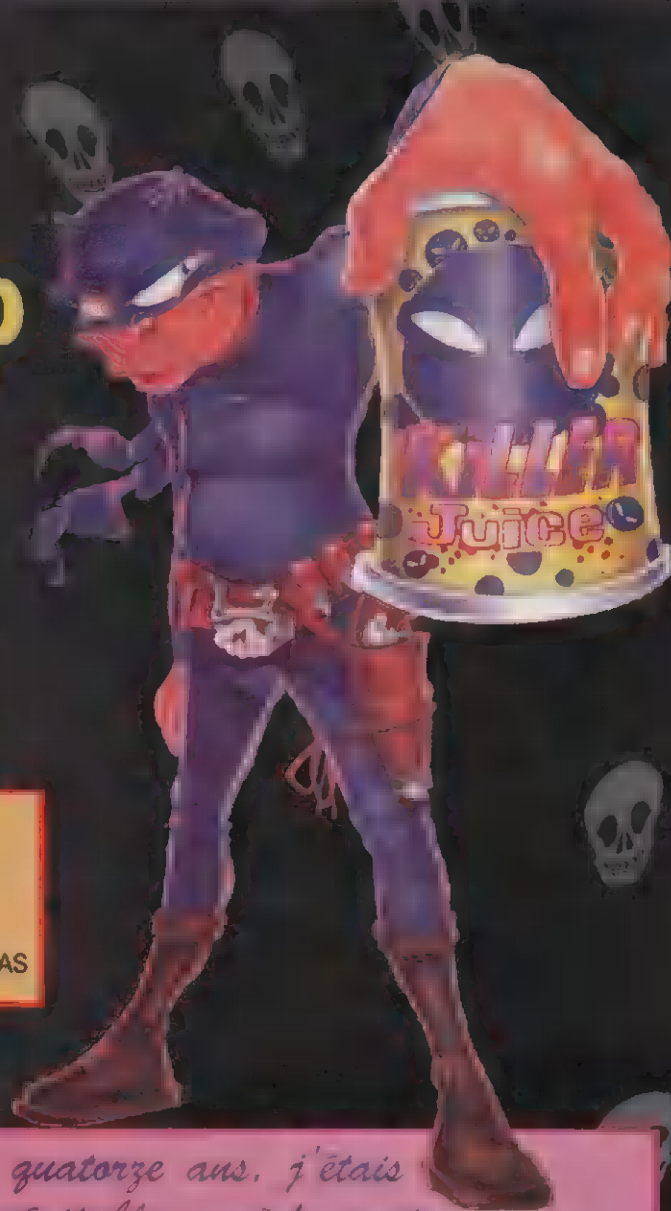
MARGUERITE DURAS

*"1/3 Vodka, 2/3 Killer Juice, tous les matins: il n'y a que comme ça que je me sens d'attaque."*

BORIS ELTSINE

*"A quatorze ans, j'étais un véritable remède contre l'amour. Et puis j'ai découvert Killer Juice."*

NAOMI CAMPBELL



### **Le Manoir des âmes perdues (Saturn/Sega)**

Moche, cucul-la-praline, sans intérêt. Moche: était-il nécessaire d'utiliser des stations Silicon Graphics si le but était d'obtenir des images aussi ignoblement pixélisées? Cucul-la-praline: fallait-il vraiment traduire le jeu nippon (Yumemi Mystery Mansion, sur MCD) pour nous servir des dialogues du genre: "Ouh non, je n'ai pas peur" ou "Nous, les grands, on a des choses à faire"? Sans compter que la synchro a dû être confiée à un bègue épileptique au dernier stade de la maladie de Parkinson... Sans intérêt: un papillon égaré dans un manoir volette de pièce en pièce pour récupérer des objets l'un après l'autre (et surtout pas l'autre après l'un). Si un pote à toi l'achète et, tout content de sa trouvaille, veut te le faire essayer, assieds-le et fais-lui boire un coup de Killer Juice: tout se soigne.

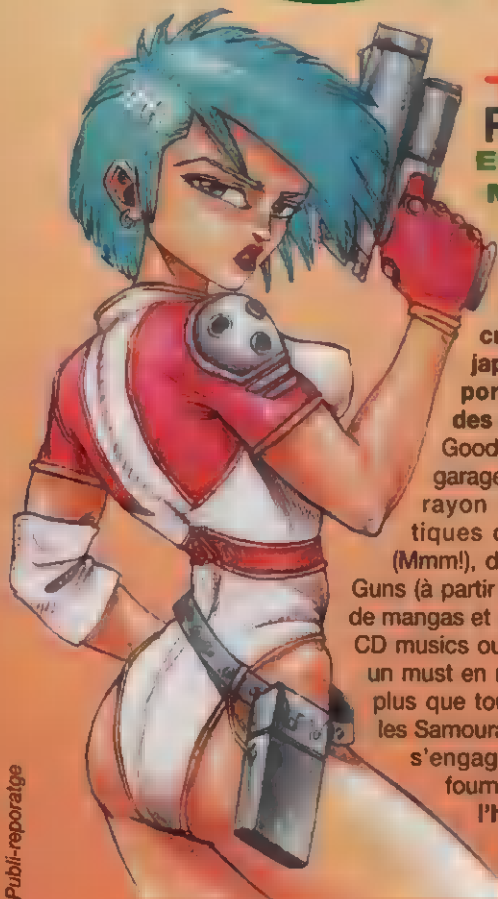


### **VR Troopers (Megadrive/Sega)**

Dans la veine des pires séries jap' ou ricaines, ambiance "Power Rangers", voilà une mocheté réjouissante: figurez-vous que dans ce minable petit jeu de combat que la Master System aurait rougi d'accueillir en ses vétustes entrailles, des petits robots déguisés en hommes (ou des petits bons-hommes déguisés en robots) s'ébattent sans trop y croire à coups de pied et de poing, de poing de pied, et recommencent: pas UN coup spécial! Heureux possesseur de Megadrive, si vous avez MK 3 et que vous vous en êtes lassé, n'hésitez pas: courez à la première boutique d'occase venue pour l'échanger, on vous fourguera bien une dizaine de VR Troopers. Le marchand, trop content, vous donnera peut-être même une caisse de Killer Juice.



**LES BONS PLANS DE MANGANA ET SES NYAMEN S.D.**



Oyez bonnes gens. Le nouveau catalogue VPC Samouraï (30 pages couleur) consacré à toute l'animation japonaise est... enfin disponible. Vous y trouverez des milliers de références Goodies, figurines, maquettes, garage kits résine, un fabuleux rayon et des pastiches érotiques de vos héros préférés (Mmm!), des quantités de Air Soft Guns (à partir de 149F), des centaines de mangas et de vidéos VO ou VF, des CD musics ou CD Roms... Ouf!!! Bref, un must en matière de VPC d'autant plus que tout est disponible et que les Samouraï, en guerre perpétuelle, s'engagent dorénavant à vous fournir les meilleurs prix de l'hexagone! Ce catalogue est disponible contre 12F en timbres. Pour le commander,

Voici enfin un serveur qui va satisfaire tous les puristes de la **Japanimation**! Les dossiers et rumeurs concoctés par la bande du **PUTOIS**, **CHIMOULT**, **CHUCKY**, **GIANT EKA** et autres **LARAX** tous furieux parmi les furieux vous mettront au parfum. Pour ne pas mourir cré-tin, il y a de l'info décortiquée, analysée sous toutes ses coutures, le tout made in nippon pour votre plus grand plaisir! Surtout que si vous voulez faire partie du Gang, rien de plus facile: vous laissez vos messages dans la Boîte aux lettres (**BAL**) et la rédaction s'engage à publier les meilleurs. Alors, si la gloire littéraire vous tente... Plongez et défoulez-vous sur notre **36 15 Japan**, ça fait tellement de bien dans ce monde cruel! **36 15 Japan-**

## Summer PARIS

- **Jeux, Videos, Goodies**  
42, rue de Maubeuge 75009 Paris  
Tel : (16-1) 42 81 95 10
- **Air Soft Guns, Garage Kits**  
42bis, rue de Maubeuge 75009 Paris  
Tel : (16-1) 42 80 29 49
- **Mangas, Japonisation**  
44, rue de Maubeuge 75009 Paris  
Tel : (16-1) 42 81 00 44
- **Erotique**  
44, rue de Maubeuge 75009 Paris  
Tel : (16-1) 42 81 00 40

### Saintonai Region, Parisienne

- **MARIMATH**  
8, rue du Mail 91600 Savigny s/Orge  
Tel : (16-1) 69 05 57 82

- **KATIKA**  
2, avenue Jean-Jaurès 91210 Draveil  
Tel : (16-1) 69 42 41 41

Samuel J. Norwood III

• **SHOGUN**  
16, rue de l'Union 27300 Bernay  
Tel : ( 016 ) 32 45 92 17

Samsourai Rhone-Alpes

**- TOKYO BABYLONE**  
37, rue du M<sup>e</sup> Leclerc 69800 Lyon St Priest  
Tel : ( 16 ) 72 28 03 02

**- SUMO**  
18, rue du Teste du Bailler 38200 Vienne  
Tel : ( 16 ) 74 78 02 43

Santalini Languedoc Roussillon

**MUSASHI**  
3, rue Four des Flammes  
34000 Montpellier  
Tel : ( 16 ) 67 60 76 83

**NOUVEAU !**  
**36 15 GOODIES**

2.23 Fr TTC / MJ

**VPC PARIS**  
(16-1) 53 21 01 54

## la messagerie des initiés

1.29 F la minute

# JAPAN

**Participe à la  
création  
d'un fanzine !**

**Laisse  
tes messages,  
tes articles  
dans la boîte  
aux lettres,  
les meilleurs  
seront publiés.**

**Viens dialoguer avec tous les autres accros de l'animation, plus on est de dingues plus on rigole !**

Exclusivement réservé aux passionnés.





















## FI AUX AMATEURS!

**Amie Le Pro-** 11, bd Voltaire, 75 011 Paris- Tél: 43 57 48 20

## NE REPOUSSEZ PAS NOËL AU 25...

**Katana**- 7, rue Mathis - 75 019 Paris - Tél : 40 34 59 31 - 36 15 code Ohayo

SERVICES+ SERVICES+ SERVICES+ SERVICES+ SERVICES+







# RESERVEZ VOTRE ULTRA 64

# CONSOLE GAMES

# LA NOMADE DE SEGA EN STOCK

**PSX**  
**JAP:2490 f**  
**FR :2099 f**

**VENDEZ, ACHETEZ, ECHANGEZ VOS JEUX PAR CORRESPONDANCE**  
**VPC: 153 RUE Elie Gruyelle 62110 HENIN-BEAUMONT TEL 21.76.23.26**  
**FAXEZ VOS COMMANDES 24H/24 AU 21.67.53.20**  
**UN DEUXIEME MAGASIN A VOTRE DISPOSITION:**  
**102 bis route de Lille 62300 LENS TEL : 21.67.48.10**

**SATURN+  
JEU:  
FR,JAP :2490 f**

PSX	NEUF	OKAZ	ACHAT
RIDGE RACER	369	250	150
TEKKEN	399	250	150
DESTRUCTION DERBY	369	250	150
MK 3	399	250	150
WIPE OUT	369	250	150
TOSHINDEN	349	250	150
WWF	349	250	150
AIR COMBAT	349	250	150
RAYMAN	369	250	150
NBA T.E	299	200	100
DOOM	369	250	150
TWISTED METAL	390	250	150
WARHAWK	390	250	150
FADE TO BLACK	389	250	150
DISCWORLD	349	250	150
FIFA 96	369	250	150
LOADED	389	250	150
ROAD RASH	369	250	150
THEME PARK	369	250	150
HI OCTANE	369	250	150
GOAL STORM	369	250	150
HYPER SOCCER	349	250	150
POWER SERVE	349	250	150
GUNNER HEAVEN	250	TEL	TEL
V TENNIS	350	TEL	TEL
VIEW POINT	379	250	150
ARC THE LAD	250	TEL	TEL
PHILOSOMA	250	TEL	TEL
VAMPIRE	TEL	TEL	TEL
CABLE RGB	149	TEL	TEL
MEMORY CARD	169	TEL	TEL
JOYPAD	149	TEL	TEL

## SUPER PROMO JEUX NEUFS

PSX	SATURN	
SF2 MOVIE	249 DAYTONA USA	249
BOXER ROAD	249 SF2 MOVIE	249
GUNNER HEAVEN	249 WING ARMS	290
FALCATA	249 V F REMIX	190
PRIME GOAL	290 LAYER SECTION	290
V TENNIS	290 GOLDEN AXE	290
EXECTOR	249 RIGLORD SAGA	249
DRAGONBALL Z	249	
NIGHT STRIKER	249	

SAUTURN	NEUF	OKAZ	ACHAT
RAYMAN	369	250	150
VIRTUA RACING	390	250	150
DRAGONBALL Z	449	290	200
X-MEN	399	290	200
DAYTONA USA	290	TEL	TEL
FIFA 96	369	250	150
NBA T.E	369	250	150
THEME PARK	369	250	150
MK 3	379	250	150
ACTUA SOCCER	379	250	150
THE HORDE	369	250	150
SHELLSHOCK	369	250	150
WING ARMS	290	TEL	TEL
GOLDEN AXE THE DUEL	290	TEL	TEL
MYST	349	250	150
VIRTUAL HYDLIDE	349	250	150
PANZER DRAGON	379	250	150
HANG ON	399	250	150
F1	399	250	150
VICTORY GOAL 2	349	250	150
SEGA RALLYE	399	TEL	TEL
LAYER SECTION	349	250	150
SHINING WISDOM	249	TEL	TEL
SIM CITY 2000	389	TEL	TEL
BUG	290	190	100
GEX	TEL	TEL	TEL
VIEW POINT	TEL	TEL	TEL
KING OF BOXING	399	TEL	TEL
DARIUS GAIDEN	TEL	TEL	TEL
ADAPT US/FR/IAP	190	TEL	TEL
FULL MOTION VIDEO	1190	TEL	TEL
JOYPAD	149	100	50

SNES	NEUF	OKAZ	ACHAT
KILLER INSTINCT	449	350	250
DOOM	490	350	250
MARIO 5	449	350	250
FIFA 96	398	300	200
SUPERSTAR DE LUXE	398	300	200
MK 3	479	350	250
NBA LIVE 96	398	300	200
NHL 96	398	300	200
EARTHWORM JIM 2	398	300	200
DONKEY KONG 2	398	300	200
LOBO	398	300	200
ASTERIX ET OBELIX	TEL	TEL	TEL
TINTIN AU TIBET	TEL	TEL	TEL
TOTAL FOOTBALL	TEL	TEL	TEL
MANA 3	TEL	TEL	TEL

## 3X3 EYES 249

NEO GEO CD	NEUF	OKAZ	ACHAT
PULSTAR	399	TEL	TEL
KING OF FIGHTERS 95	399	TEL	TEL
KING OF FIGHTERS 94	TEL	190	TEL
FATAL FURY 3	399	TEL	TEL
DOUBLE DRAGON	399	TEL	TEL
SAVAGE REIGN	TEL	TEL	TEL
GALAXY FIGHT	290	TEL	TEL
WORLD HEROES 2 PERFECT	399	TEL	TEL
ART OF FIGHTING 2	249	TEL	TEL
PUZZLE BOBBLE	349	TEL	TEL
SIDEKICKS 2	249	TEL	TEL

MEGADRIVE	NEUF	OKAZ	ACHAT
CONSOLE+JEU	549	350	250
MK 3	399	TEL	TEL
LIGHT CRUSADER	389	TEL	TEL
FIFA 96	359	TEL	TEL
NBA LIVE 96	359	TEL	TEL
NHL 96	359	TEL	TEL
WATERWORLD	TEL	TEL	TEL
LOBO	TEL	TEL	TEL
WORMS	TEL	TEL	TEL
THEME PARK	389	300	200
BUSBY 2	99	TEL	TEL
DRAGONBALL Z	349	250	150
THOR	349	250	150
ALIEN SOLDIER	349	250	150
JOYPAD 6 BOUTONS	79	TEL	TEL

3 DO	NEUF	OKAZ	ACHAT
KILLING TIME	349	250	150
SPACE HULK	349	250	150
BLADE FORCE	349	250	150
DEADELUS ENCOUNTER	369	250	150
IMMERCENARY	190	TEL	TEL
QUARANTINE	190	TEL	TEL
WING COMMANDER 3	369	250	150
THEME PARK	379	250	150
JOYPAD	149	TEL	TEL

NEO GEO	NEUF	OKAZ.	ACHAT
CONSOLE	-	590	TEL
KING OF FIGHTERS 95	TEL	TEL	TEL
KING OF FIGHTERS 94	TEL	TEL	TEL
SAMOURAI 2	TEL	450	TEL
FATAL FURY 3	TEL	TEL	TEL
FATAL FURY SPECIAL	TEL	390	TEL
ART OF FIGHTING 2	TEL	390	TEL
SIDE KICKS 2	TEL	390	TEL
KARNOV REVENGE	TEL	290	TEL
JEUX A PARTIR DE		150	TEL

JAGUAR	NEUF	OKAZ	ACHAT
CONSOLE + JEU	990	590	TEL
RAYMAN	398	TEL	TEL
WHITE CAN'T JUMP	398	TEL	TEL
FLASHBACK	TEL	TEL	TEL
DOOM	TEL	TEL	TEL
ALIEN VS PREDATOR	249	TEL	TEL
POWER DRIVE	398	TEL	TEL
CHECKERED FLAG	190	TEL	TEL
CD ROM	990	TEL	TEL

**GOODIES:**  
 mangas à partir de .....30 f    figurines à partir de.....79 f  
 K7 video à partir de .....89 f    cartes à partir de .....2 f

**VIDEO GOGETA 69**

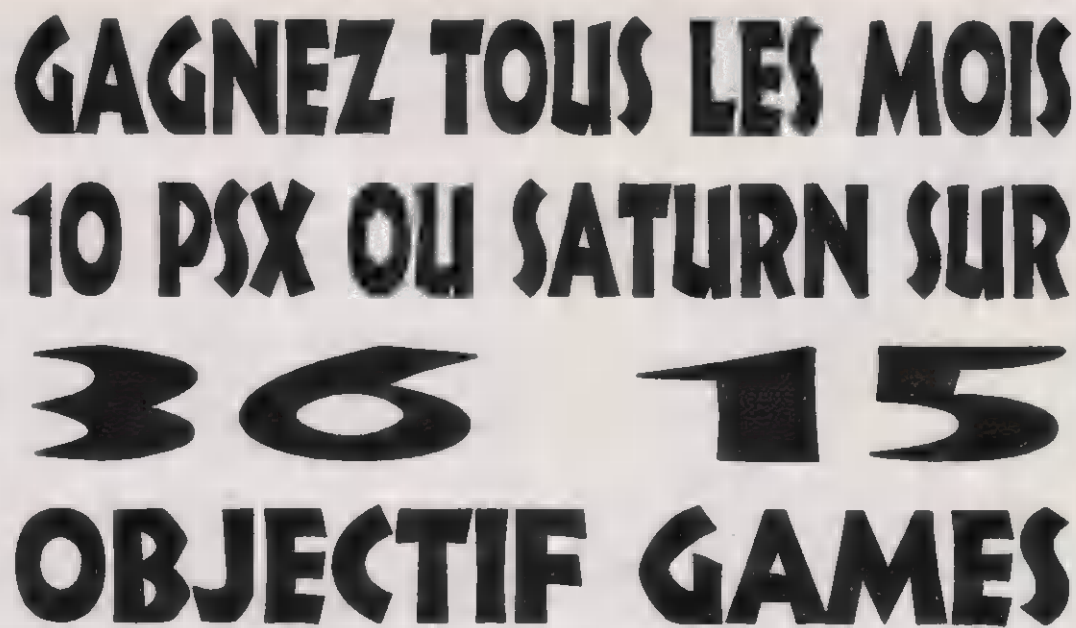
**ENVOI COLISSIMO 48 H**  
**jeu:20 f console:50 f crbt: 30 f**  
**Reglement: cb,cheque,crbt**

SERVICES+ SERVICES+ SERVICES+ SERVICES+ SERVICES+









## 3DO PANASONIC

**CONSOLE FZ-10 1990**

<b>EXTENSION AM2</b>	Tél
<b>SPACE HULK</b>	379
<b>WING COMMANDER 3</b>	379
<b>WORLD HERO JET</b>	399
<b>DOOM</b>	399
<b>FIFA 96</b>	Tél
<b>autres titres</b>	Tél

TENGAIMAKYO	399
SAMOURAI RPG	399
SAVAGE REIGN	399
PALSTAR	399
FATAL FURY 3	399
KING OF FIGHTER 95	399
autres titres	Tel

**VOUS POSSEDEZ UN  
MAGASIN ET VOUS  
DESIREZ PASSER A  
L'ECHELON NATIONAL,  
AVOIR DE MEILLEURS  
PRIX, ET UNE SUPER  
REPUTATION. AORS  
REJOIGNEZ  
L'ENSEIGNE OBJECTIF  
GAMES EN  
DEMANDANT PAR  
ECRIT UN DOSSIER A  
OBJECTIF GAMES 29  
RUE GAMBETTA 62000  
ARRAS**

**PAYEZ VOTRE PSX OU SATURN  
EN TROIS FOIS  
ENVOYEZ NOUS VOTRE COMMANDE  
AVEC LES TROIS CHEQUES ET LEURS DATES  
D'ENCAISSEMENT AU DOS**

# L'ULTRA 64

## DISPO EN DECEMBRE

**ACHAT - VENTE - LOCATION - NEUF & OCCASION**  
**POUR COMMANDER TEL. AU MAGASIN LE PLUS PROCHE DE CHEZ VOUS**

**CHALON/SAONE**  
**20 RUE D'AUTUN**  
**71100**  
**TEL.: 85/48/16/40**

# NOUVELLES OUVERTURES

**AJACCIO**  
**RUE MARECHAL**  
**LYAUTEY IMMEUBLE**  
**MASSENA 20090**  
**TEL. : 05/23/44/75**

**SAINT LOUIS**  
**10 RUE CH.DE**  
**GAULLE 68300**  
**TEL.: 89/67/08/37**

**HALLUIN**  
**117 RUE DE LILLE**  
**59250**  
**TEL.: 20/76/09/73**

**ATTENTION TOUS LES  
MAGASINS SONT  
INDEPENDANTS. LES PRIX  
BOUTIQUES PEUVENT  
DONC VARIER DES PRIX  
V.P.C.**





*Mais ce n'est plus un numéro de Noël, c'est le catalogue de la Redoute! Un manga, un supplément baston, un dossier sur les Magic Cards, une rubrique Shopping, des dizaines de tests... Du coup, il n'y a presque plus de place pour moi et on m'a mis tout au fond du magazine, dans un trou de souris derrière la rubrique Services +! Je vous ai quand même mitonné une petite sélection avec tout plein de bons jeux parce que, moi aussi, je fête Noël! Hips!*

## EARTHWORM JIM 2



**SNIN  
VIRGIN**

Qui ne connaît encore le délirant ver de terre imaginé par David Perry? Ce super-héros revient pour de nouvelles aventures encore plus casse-cou et casse-tête (test sur MD dans C+ n° 48)! Vous allez vous battre contre des pizzas, transporter une vache sur votre dos, vous perdre dans le dédale des niveaux, et tout ça pour sauver cette foutue princesse qui s'est encore fait enlever par Psychrow! Earthworm possède toujours son fouet et ses flingues (il y en a désormais plusieurs) auxquels s'est ajouté un slime qui lui permet de s'accrocher à certains plafonds. Les graphismes sont superbes (même s'ils s'avèrent parfois un peu confus) et un système de mots de passe a fait son apparition.

## ROBOTICA

Cette excellente simulation doo-mesque sur Saturn est, dans son genre, encore meilleure que Kileak sur Playstation! Testée en import dans le C+ n° 43 sous le nom de Deadalus, elle sort à présent en version officielle. Vous téléguidez un robot invisible à l'écran qui dispose, pour accomplir des missions de "nettoyage" dans une vingtaine de niveaux, de différentes armes (mitrailleuse, missiles, laser...) et de munitions limitées. A vous de dénicher des options de recharge et de dégommer les robots ennemis au détour des couloirs. Tout en 3D mappée, le jeu bénéficie de beaux graphismes et sa durée de vie est importante.

**SATURN  
SEGA**



## CLOCKWORK KNIGHT 2

Intro en images de synthèse, graphismes tout en 3D, bonne animation, bruitages de qualité, ce jeu de plates-formes, testé en import dans C+ n° 44, a décidément tout pour plaire. D'autant que de multiples passages secrets et quelques effets spéciaux agrémentent les tableaux. Clockwork Knight 2, encore plus réussi que le premier du nom, raconte la suite des aventures du chevalier automate parti à la recherche de sa belle dans les six pièces de la maison. Malheureusement, la durée de vie du jeu est bien trop courte pour qu'on puisse le définir comme un hit. Dommage.

**SATURN  
SEGA**



## FIFA SOCCER 96



**GB  
LUDI**

Du foot sur la Game Boy, c'est ce que nous proposons Ludi avec cette version de poche de FIFA Soccer 96. Toutes les options sont au rendez-vous, avec les différents types de matchs, les pénalités, les blessures et hors-jeu, les conditions météo, le choix du terrain et la durée d'une mi-temps. Vous pourrez choisir entre les modes Amical, Ligue, Tournoi et Playoff. Les graphismes sont clairs, on distingue bien les joueurs de l'équipe sélectionnée. La maniabilité est correcte, mais l'animation est un peu saccadée. On note quelques clignotements de sprites. Enfin, il est vrai que du foot sur Game Boy, ça ne doit pas être évident à gérer...

## MICRO MACHINES 2



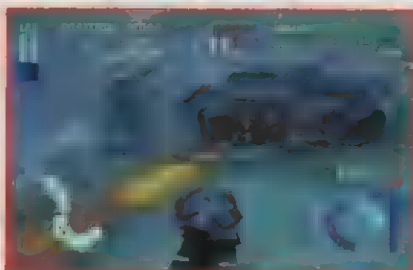
**SNIN  
OCEAN**

Le fameux jeu de Codemasters déboule sur SNIN grâce à Ocean dans une version encore plus délirante que la première du nom. Vous conduisez toujours vos petites voitures vues du dessus sur d'innombrables parcours improvisés dans la cuisine, la salle de bains, le bac à sable, etc. Vous piloterez des véhicules variés dont, entre autres, une F1, un poids lourd et un aéroglisseur. Si vous avez aimé le premier épisode, vous adorerez cette nouvelle mouture, encore plus riche en circuits et modes de jeu. Surtout que vous pouvez y jouer à quatre simultanément! Testée sur MD dans le C+ n° 37, cette version SNIN ne présente aucune différence si ce n'est des graphismes un peu plus soignés. A vos marques...



## CYBERSPEEDWAY

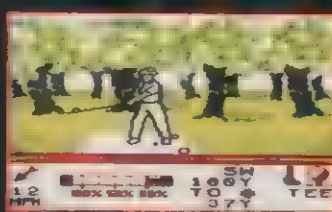
Testé en import sous le nom de Gran Chaser dans C+ n° 45, le jeu arrive en version officielle avec des musiques différentes, aux accents plus rock. Un à deux joueurs peuvent s'affronter en simultané sur les 11 circuits avec leurs vaisseaux futuristes. Moins beau que Wipeout sur Playstation, le jeu a l'avantage de disposer d'un mode 2 joueurs avec écran split. L'animation est dans l'ensemble fluide, les graphismes soignés, mais la trop grande facilité nuit malheureusement à la durée de vie. Les fans ne passeront pas à côté de cette course futuriste.



**SATURN  
SEGA**

## PGA TOUR 96

Un petit green sur la portable? Les fans de golf apprécieront le soin apporté à cette version GB, avec toutes les options nécessaires pour jouer comme un pro. Tous les principes sont semblables aux versions 16 bits de PGA Tour 96. Distance, choix des clubs et des inclinaisons qui en découlent, force du vent... Cinq parcours de 18 trous sont proposés en scrolling avec la possibilité d'effectuer un gros plan. Le golfeur est par ailleurs doté d'une bonne animation. Seuls les graphismes manquent légèrement de clarté: il est difficile de repérer les différents terrains (sable, eau et herbe) mais, sur Game Boy, il eut été difficile de faire mieux en noir et blanc.



**GB  
LUDI**

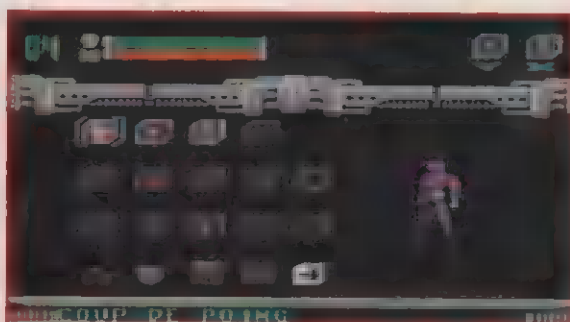
88%

## PHANTOM 2040

Le célèbre héros des comics américains tente d'empêcher Maximum Inc. de créer un nouveau bio expérimental pour contrôler le monde! Evidemment, c'est à vous de diriger le Phantom dans ce grand jeu d'action/plates-formes. Doté d'un impressionnant arsenal d'armes à récupérer et de pouvoirs spéciaux comme l'invisibilité ou le lancer de panthères (!), notre homme traverse sept grands niveaux avec de multiples retours dans des zones auparavant inaccessibles. Des véhicules comme un robot ou l'hyper-moto l'attendent dans certaines séquences. Fidèle à la série télévisée, le jeu offre une vingtaine de jeux différents selon votre ordre de progression. Des graphismes et une animation soignés sont au rendez-vous de ce jeu de moyenne difficulté.

**SNIN ET MD  
CIC VIDÉO**

99%



## NBA JAM 96

Sega nous gâte ce mois-ci avec cette version Saturn de NBA Jam, testé sur Playstation dans C+ n° 47. Un jeu de basket hyper sympa, le meilleur du genre sur console d'après Niiico, et comparable à la version arcade. Les bruitages et commentaires sont pleins d'humour, l'animation est extrêmement fluide et, côté graphismes, tous les personnages ont été digitalisés et leur taille varie selon leur place sur le terrain! Toutes les options ont été prévues pour un plaisir maximum avec pas moins de 150 stars du basket (27 équipes) et différents modes de jeu. Par ailleurs, de nombreux bonus présents sur le terrain permettent d'augmenter les caractéristiques de vos joueurs. Un méga-hit pour les fans de basket!

**SATURN  
SEGA**

95%



**JOUEZ** SUR DESTRUCTION DERBY

**GAGNEZ** UNE CONSOLE PSX

SUR PLACE DANS LE NOUVEAU MAGASIN  
11, rue Chanez 75016  
Métro : Porte d'Auteuil  
Tél : 40.71.60.61.

## TRY A GAME

LE SPECIALISTE DES JEUX  
VIDEO D'OCCASION

25, rue Péclet  
75015 PARIS  
Métro : Vaugrard  
Tél : (16-1) 40.45.82.82.

(face Champs)  
CC Surcouf II  
38, Bd Henri Sellier  
Tél : (16-1) 40.45.82.82.  
92150 SURESNES  
Tél : (16-1) 42.84.50.60.

ACHAT-VENTE-REPRISE-  
ECHANGE

### SEGA SATURN

OCC2Z

La SATURN FR + 1 Jeu + 1 Pad  
2190 F  
La SATURN JAP + 1 Jeu + 1 Pad  
2390 F

- BUG : ..... 299 F  
- DAYTONA : ..... 199 F  
- PANZER DRAGON : ..... 99 F  
- RAYMAN : ..... 299 F  
- FIFA 96 : ..... 299 F  
- SHINOBI X : ..... 279 F  
- MYST : ..... 249 F  
- BATTLE MONSTERS : ..... 299 F  
- HANG ON GP 95 : ..... 299 F  
- THEME PARK : ..... 299 F  
- RYGLORD SAGA : ..... 279 F

### SONY PSX

OCC2Z

La PSX FR + 1 Jeu + 1 Pad  
1990 F  
La PSX Jap + 1 Jeu + 1 Pad  
2390 F

- DEZ : ..... 299 F  
- AIR COMBAT : ..... 279 F  
- RAYMAN : ..... 279 F  
- FIFA 96 : ..... 329 F  
- PHILOSOMA : ..... 249 F  
- RIDGE RACER : ..... 249 F  
- DEST. DERBY : ..... 299 F  
- MK 3 : ..... 329 F  
- TEKKEN : ..... 329 F  
- KILLER TIE BLOOD : ..... 279 F  
- WINGING ELEVEN : ..... 279 F

3 DO F21 PANASONIC : + 3 JEUX : 1490 F  
GRAND CHOIX DE JEUX A PARTIR DE 99 F

JAGUAR + 2 JEUX : 990 F  
GRAND CHOIX DE JEUX A PARTIR DE 149 F

MEGA CD + 2 JEUX : 800 F  
GRAND CHOIX DE JEUX A PARTIR DE 99 F

NEO GEO CARTOUCHE + 2 JEUX : 990 F  
GRAND CHOIX DE JEUX A PARTIR DE 199 F

NEO GEO CD + 2 JEUX : 1990 F  
GRAND CHOIX DE JEUX A PARTIR DE 199 F

GAME BOY + 2 JEUX : 229 F  
GRAND CHOIX DE JEUX A PARTIR DE 79 F

GAME GEAR + 2 JEUX : 359 F  
GRAND CHOIX DE JEUX A PARTIR DE 99 F

MEGA DRIVE 340 F  
PLUS DE 500 TITRES A  
PARTIR DE 99 F

- QUACKENBROT : ..... 99 F  
- MORTAL KOMBAT : ..... 180 F  
- NALIVE 95 : ..... 150 F  
- ROAD RASH II : ..... 200 F  
- BOXER : ..... 250 F

SUPER NINTENDO 440 F  
PLUS DE 700 TITRES A  
PARTIR DE 75 F

- QUACKENBROT : ..... 99 F  
- MORTAL KOMBAT : ..... 180 F  
- NALIVE 95 : ..... 150 F  
- ROAD RASH II : ..... 200 F  
- BOXER : ..... 250 F

TOUS LES MAGASINS TRY A GAME  
SONT OUVERTS LE :  
DIMANCHE 24 DECEMBRE.

NOM et Prénom :  
Adresse :  
Code Postal et Ville :  
Tél :  
Tous les renseignements :  
Prix de Port de 1 à 6 par 30 F. Commande 49 F en plus de la Commande.  
Prépayé par chèque : F Prépayé par mandat : F  
Commande à retourner ou à remplir en 11, rue Chanez 75016 PARIS Tél : 40.71.60.61.

TOUJOURS LA REPRISE DE TOUT VOS JEUX AU PLUS  
HAUT COURS : ARGUS I.A.G.  
CARTE DE FIDELITE



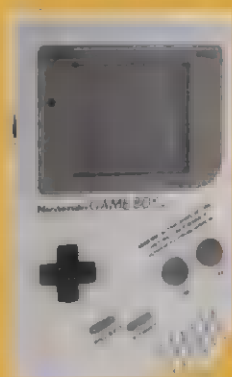
# REVENEZ / ACHETEZ

30 à 80 %

**SCORE GAMES**

MOINS CHER

## AVEC SCORE GAMES, VOUS ÊTES TOUJOURS GAGNANTS !



**GAME BOY**  
NEUVE OCCASE  
305F 199F

**BONS D'ACHAT  
GRATUIT !**



**GAME GEAR**  
NEUVE OCCASE  
599F 399F

**BONS D'ACHAT  
GRATUIT !**



**MEGADRIVE 1**  
OCCASE 299F

**MEGADRIVE 2**  
NEUVE OCCASE  
499F 349F

**MEGA-CD 2**  
NEUF OCCASE  
799F 549F

**32 X**  
NEUF OCCASE  
799F 549F

**BONS D'ACHAT  
GRATUIT !**



**NEO-GEO CD**  
NEUVE OCCASE  
2990F 1790F

**BONS D'ACHAT  
GRATUIT !**



**3DO GOLDSTAR**  
NEUVE OCCASE  
2490F 1490F

**BONS D'ACHAT  
GRATUIT !**



**SUPER NINTENDO**  
NEUVE OCCASE  
599F 399F

**BONS D'ACHAT  
GRATUIT !**



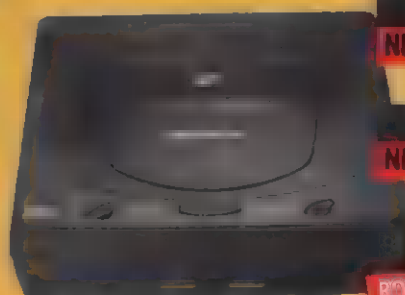
+ 1 JEU  
(CONSOLE NEUVE)

**JAGUAR 64 BITS**  
NEUVE OCCASE  
990F 599F

**JAGUAR CD**  
NEUF 1390F

+ 4 CD

**BONS D'ACHAT  
GRATUIT !**

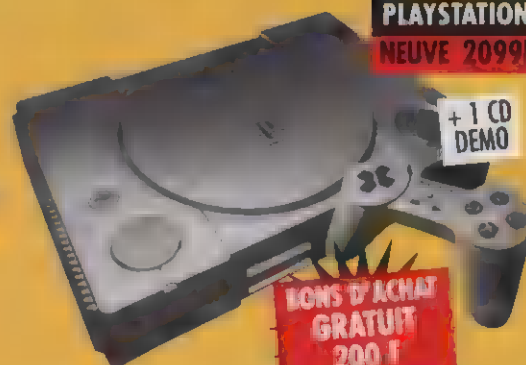


**SATURN**  
NEUVE 2199F

**SATURN**  
NEUVE 2590F

+ DAYTONA

**BONS D'ACHAT  
GRATUIT  
200 F**



**PLAYSTATION**  
NEUVE 2099F

+ 1 CD  
DEMO

**BONS D'ACHAT  
GRATUIT  
200 F**

## LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX EN FRANCE !



**TEL : 36 685 686**

CATALOGUE GRATUIT, TRUCS & ASTUCES,  
REVENTE DE VOS JEUX, CÔTE ARGUE DE VOS  
JEUX & CONSOLES, NEWS, INFORMATIONS...

**3615 SCORE GAMES**

**SCORE GAMES**



**BONS  
D'ACHAT  
CONSOLE**



LES BONS D'ACHAT SONT DELIVRES GRATUITEMENT POUR L'ACHAT D'UNE CONSOLE NEUVE OU D'OCCASION CHEZ SCORE GAMES ET SONT VALABLES DES VOTRE PROCHAIN ACHAT VOIR LES CONDITIONS GENERALES EN MAGASIN



**30 a 80 %**

**MOINS CHER**

NOUVEAU !  
OUVERT DE 8H À 20H  
LUNDI AU SAMEDI

**VERSAILLES**  
16 rue de la Paroisse  
75005 PARIS  
(1) 39 50 51 51

**VENTE PAR  
CORRESPONDANCE**  
46 rue des Fossés St Bernard  
75005 PARIS  
(1) 43 280 280

## + 50 000 JEUX NEUFS & OCCASIONS

**ÉCHANGEZ VOTRE ANCIEN  
MATÉRIEL POUR UNE  
NOUVELLE  
CONSOLE 32 BITS !**



# MATÉRIEL POUR UNE NOUVELLE CONSOLE 32 BITS !

## PLAYSTATION



### L'ÉLÉMENTAIRE

<b>SONY PLAYSTATION - PAD + CD DEMO</b> ADAPTATEUR UNIVERSEL JEUX JAP/USA MANETTE PLAYSTATION 2 MANETTES INTRA-ROUGE CARTE MEMOIRE CABLE DE LIASON DEUX CONSOLES MANETTE ASCO JOYSTICK FIGHTER	2099 399 199 349 169 169 249 399
<b>JEUX PLAYSTATION MEILLEUX (V.F.)</b>	
AIR COMBAT (VF) ALIEN TRILOGY (VF) DESTRUCTION DERBY (VF) DISCWORLD (VF) DOOM (VF) DRAGON BALL Z (VF) ULT.BATTLE EXTREME SPORTS (VF) FIFA 96 (VF) GOAL STORM (VF) H.O.C.TAINE (VF) JUMPING FLASH (VF) JORDIE (VF)	349 349 349 399 349 399 349 399 349 349 349

## SEGA SATURN

<b>SA SATURN</b>			
AD + MEMOIRE	2199	MORTAL KOMBAT 3 (VF)	399
AD + MEM. + DAYTIME	2599	NBA JAM 2 (VF)	349
UNIVERSAL JEUX US/JAP	299	NHL HOCKEY 96 (VF)	369
JOUEURS	399	PARODIES DE LUXE (VF)	379
2 PWD	399	PHOENIX (VF)	349
	299	POWER STRIKE (VF)	349
	169	RAYMAN (VF)	399
	1190	REVOLUTION 2 (VF)	399
VF + CD	169	RIDGE RACER (VF)	349
TO (VF)		TEKKEN (VF)	399
REUX SATURN NEUFS		THEME PARK (VF)	349
		TOSHINDO (VF)	399
		WIPE OUT (VF)	369
		WORMS (VF)	349
		WRESTLEMANIA (VF)	349
	399		
NIGHT (FR)	349		
NIGHT (JAP)	349		
NIGHT 2 (VF)	349		
1 (VF)	349		
	349		
AMES PERDUES (VF)	399	CONSULE JAGUAR NEUVE + PAD + 1 JEU 999	
MARAT 2 (FR)	399	JAGUAR OCCASION + PAD	599
	399	CD-ROM JAGUAR + 4 CD	1390
	399	CANNON HODDER	399
	399	CLUB DRIVE	369
	399	DIAGON	349
	399	FIGHT FOR LIFE	449
	449	FLASHBACK	299
	399	HIGHLANDER CD	449
	399	HONEYSTRIDE CD	449
	499	MYST CD	449
	349	PITALL	449
	349	POWER DRIVE RALLYE	449
	349	RAYMAN	499
	349	THEME PARK	499
	259	WHITE MEN CAN'T JUMP + ADAMI	499

**DONKEY KONG 2**  
SNIN 1995



Score Games livre en 2/3 heures maximum sur Paris et la région Parisienne par courrier express. Téléphonnez ou (1) 43 290 290 ou 3619. Score Games pour de plus amples renseignements.

☐ **DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT**

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Code Postal ..... Ville .....

Tel ..... Date de naissance ..... / ..... / ..... Code Client | | | | | |

JEU	Console	Nestlé	Occasion	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 6 jeux : 30F)			CONSOLE 60F	30F
<b>TOTAL A PAYER</b>				

☐ Chèque : ☐ Mandat :  
☐ Carte Bancaire N° :  
 \_\_\_\_\_  
 Expire le ..... / .....  
 Signature :  
**LIVRAISON 24H CHRONO**

### 3615 SCORE GAMES

**TEL : 36 685 686**

**CATALOGUE GRATUIT  
TRUCS & ASTUCES  
REVENTE DE VOS JEUX  
CÔTE ARGENT DE VOTRE CONSOLE**

**REVENTE DE VOS JEUX  
CÔTÉ ARGENT DE VOTRE CONSOLE**

**Téléphone**      **3615**      **SCORE GAMES**      **FAX**

46 Rue des Poissés  
92100 Nanterre

(1) 43 290 290	SOORE GAMES	75005 Paris	(1) 43 29 57 57
----------------	-------------	-------------	-----------------

12. 12. 1995





150, rue Gallieni  
92100 Boulogne-Billancourt  
Tél. (1) 41 86 16 72  
Fax rédaction : 41 86 16 96  
Fax pub : 41 16 16  
Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.

**Rédacteur en chef**  
Alain Huyghues-Lacour (A.H.L.)  
**Secrétariat**  
Juliette Van Paaschen (16 72)  
**Rédacteurs**  
Richard Homsy (Spy) (16 73)  
Nicolas Gavet (Nico) (16 74)  
Marc Menier (Marc) (16 75)  
**Secrétariat de rédaction**  
Pascale Chouffot, assistée de Jean-Loup Bouteau  
Maquette

Isabelle Lacombe, Olivier Morgeon  
Ont collaboré à ce numéro  
François Hermellin (Banana San),  
correspondant permanent au Japon,  
Lionel Barillon, Loïc Berthelot,  
Odile Boethic (création maquette  
supplément), Véronique Boissarie,  
Bomboy, Elvira, Fifi, François  
Garnier, Marc Lantelme, le Panda,  
Maxime Roure, Marie-Christine  
Ryelandt, Switch, Philippe Tilkete,  
Ze Killer.

**Chefs de publicité**  
Stéphanie Bonnard (16 31)  
Karine Le Brozet (16 32)  
**Opérations spéciales**  
OP-Media/Jacqueline Chaillot,  
tél. (1) 46 62 24 20  
**Marketing**  
Marlène Reux (41 86 16 45 et  
46 62 27 72; Fax: 46 62 25 81)  
**Fabrication**  
Isabelle Delanoy (17 90)

**Service abonnements**  
Tél. : (1) 64 38 01 25  
France : 1 an (11 numéros) :  
288 F (TVA incluse)  
Etranger : 1 an (11 numéros) :  
370 F (trainbureau)  
(tarifs avion : nous consulter)  
Belgique : 1 an (11 numéros) :  
2 335 FF. Payable par virement sur le  
compte de Diapason à la banque  
Société générale à Bruxelles,  
n° 210-0083593-31.  
Les règlements doivent être  
effectués par chèque bancaire,  
mandat ou virement postal  
(3 volets),  
BP 53, 77932 Perthes Cedex.

## emap.alpha

150, rue Gallieni  
92100 Boulogne-Billancourt  
Tél. : (1) 41 86 16 00  
**Directeur délégué**  
Gorune Aprikian (16 10)  
**Editeur**  
Vincent Cousin (16 05)  
**Responsable administratif et financier**  
Christel Marjotte Beyerlian (16 03)  
**Directeur commercial**  
Lara Wytochinsky (16 24)

Consoles+ est un mensuel édité par  
EM-Images SA au capital de  
4 400 000 F  
Siège social  
9-13, rue du Colonel-Avia,  
75754 Paris Cedex 15

**P-DG et directeur de la publication**  
Christopher Llewellyn  
Dépôt légal : 3<sup>e</sup> trimestre 1995  
Photocomposition, montage :  
Euronumérique

Photogravure  
EPS, imp. Cino del Duca  
Couverture : EPS  
Imprimeries  
Fecome 77000, Imaye 53000  
Distribution : Transport Presse

**Ventes (réservé aux dépositaires de presse)**  
Synergie Presse, Alain Stefanescu,  
directeur général

9, rue du Colonel-Avia,  
75754 Paris Cedex 15  
Tél. : (1) 05 01 46 23 (réservé aux  
marchands de journaux)

La reproduction, même partielle,  
de tous les articles parus dans la  
publication (© Consoles+) est in-  
terdite, les informations rédaction-  
nelles publiées dans  
Consoles+ sont libres de toute  
propriété. Les anciens numéros de  
Consoles+ sont disponibles à  
Consoles+Service Abonnements,  
BP 53, 77932 Perthes Cedex



## VENTES

### SUPER NINTENDO

Vds International Superstar Soccer, ■ 400 F.  
Gauvain POURCHET, 107, Cours Lafayette,  
69006 Lyon. Tél. : 72.74.99.80.

Vds SNES + AD + 2 man. + 7 px (Mario ■,  
Lemmings, Shadow Run, etc.), px 800 F. Brice-  
Clément AUDIN, 10, promenade François Ra-  
belais, 77185 Noisiel. Tél. : (16-1) 60.17.77.29.

Vds SNIN + 14 px (NBA Live, GS, Samurai Show-  
down, Rifa), px 2 000 F. Johann CHATELET, 7,  
avenue de la Gare, 74160 Saut-Julien-en-Gene-  
vos.

Vds Mortal K2 : 250 F. Aladdin, Best of B : 200 F.  
Vds Amiga, Jx, sours, etc., px 1 500 F. Chris-  
tophe LAPREVOTE, 294, boulevard Colonel Si-  
mon, 34490 Lunel. Tél. : 67.83.01.30.

Vds 11 jx de 100 à 300 F. Vds Turbo 70 F et 2  
man Turbo, px 70 F. Nicolas GAILLARD, 34,  
rue Francisque Bois, 69780 Saint-Pierre-de-  
Chandieu. Tél. : 78.40.26.41.

Vds SNIN 50/60 Hz + 11 jx + nbx accessoires, px  
2 500 F. Olivier HENON, 18, rue du Moulin,  
77600 Bussy-Saint-Martin. Tél. : (16-1)  
64.66.15.84.

Vds Nbx jx et accessoires SNIN (DK, ■ S. Racer,  
S. Bomb 2), Rodolphe DAUPE, 3, rue de ■ Mare  
Lol, 28800 Saint-Maur-sur-Le-Loir.  
Tél. : 37.47.46.14.

Vds jx SNES : WWF 2 (US), px 110 F +  
adapt.US : 210 F. Ibe Stéphane BENOIST, 39,  
av. du Clos Saint-Georges, 77600 Bussy-Saint-  
Georges. Tél. : (16-1) 64.66.06.79.

Vds Jx SNIN et MD des 80 F. Christophe VIAL-  
LON, 22, rue de Lesches, 77450 Esbly.  
Tél. : (16-1) 60.04.46.67.

Vds SNIN 50160 Hz + 3 jx, px 500 F. Vds Quint,  
et jx de 100 F à 250 F. Camille SAKOTE, 105, av.  
du Maréchal-Foch, 92210 Saint-Cloud.  
Tél. : (16-1) 47.71.66.63.

Vds SNIN 4 man. + Kit + 8 jx, px 1 600 F (Zelda,  
F-Zero, Top Gear, etc.). Hervé HENG, 5, rue de la  
Résidence, 67700 Saverne. Tél. : 68.91.68.58.

### MEGADRIVE

Vds jx MD ■ SNIN Rodney HEDIN, 10, rue de  
Dumanois, 68480 Bourswiller.

Vds MD + 2 jx, px 600 F MCD + 1 jeu, px  
1 300 F, 32 X 2, px 1 300 F. Olivier JENSKÉ,  
11, rue René Cassin, 77330 Ozor-la-Ferrière.  
Tél. : (16-1) 60.02.57.13.

Vds jx MD et SNIN, px 150 F pce + Action Replay  
MD, px 200 F. Jacques HAKER, 65, rue Colbert,  
92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.84.04.85.

### SEGA

Vds jx SMS (Lemmings Olympic Gold) à bas ■  
Thomas FILLIOL, 14, rue Sarada, 33000 Bor-  
deaux. Tél. : 56.81.24.47.

Vds MS II + 5 jx + 2 man. px 850 F. Mariannick  
BEAUJOUAN, Saint-Léon, 31560 Nailloux.  
Tél. : 61.81.11.78.

Vds ■ jx Master System, px 300 F. Guillard  
TOM, 119, rue de Montreuil, 75011 Paris.  
Tél. : (16-1) 43.72.10.69.

### NES

Vds NES + 7 ■ + 2 man. (Turle 2, Tetris, Skate or  
die), px 1 000 F. Yann TOURNAYRE, 1, rue Ba-  
zoges, 17000 La Rochelle. Tél. : 46.50.68.05.

Vds NES + 2 ■ Robocop + Tortue Ninja + 2 man.,  
■ 300 F. Alexandre EXBRAYAT, Citée René  
Pellion, 881, H. 26, 69700 Givors.  
Tél. : 78.07.24.20.

Vds NES + 5 jx + Zapper + 3 man., px 600 F.  
Michael VANDENABELE, 221, rue du Rivage,  
62189 Ruminghem. Tél. : 21.82.90.15.

Vds NES + 8 jx + 2 man. + Zapper, px 750 F.  
Olivier ADT, Lot. le Coteau, 52000 Crenay.  
Tél. : 25.31.21.22.

Vds NES + Zapper + Robot + 15 jx + man. NES  
Advantage, px 1 200 F. Victor SIMOES, 5, av.  
du Maréchal Foch, 93460 Gournay-sur-Marne.  
Tél. : (16-1) 43.04.16.21.

Vds NES + 2 jx + Game Genie + adapt. 4 J +  
Power Glove + 2 man., px 300 F. Didier AU-  
CHERES, 9, résid. de la Chapelle, 78990 Elan-  
court. Tél. : (16-1) 30.50.81.97.

### DIVERS

Vds Saturn Péritel + 2 joys, 3 jx, px 2 400 F.  
Gérard SAGROUN, 26, av. Dode de la Brunerie,  
75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.27.24.92.

Vds jx Saturn : Deadalus, Victory, Goal, Virtua F.  
px 280 F pce. Christophe LEDOUX, 76, rue Sadi  
Carnot, 59790 Ronchin. Tél. : 20.53.64.44.

Vds M Lord (NG), ■ 99 F + Proddad MD : 69 F  
Franch BALLESTER, 4, allée des Hortensias,  
69150 Declines. Tél. : 78.49.67.63.

Vds neo-geo + samurai Shodown + man tbe, px :  
1 200 F Sébastien LAPPERSONNE, 3, allée du  
Clairbourg, 91370 Verrières-le-Buisson.  
Tél. : (16-1) 60.11.91.19.

Vds pour Playstation, 1 pèritel à 240 F. Jérôme  
PEYRON, 18, rue Mauconseil, 94120 Fontenay-  
sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.73.41.95.

Ech ■ vds Atari 520 Ste ctre Jaguar + 1 jeu.  
Jérôme FAISSAT, Chemins des Cabries, 34830  
Clapiers. Tél. : 67.59.12.06.

Vds MCD 2 + Groud Zero Texas + Supreme War-  
rior + Sonic CD, ■ 700 F. Abdelgani OUADE,  
1, rue Pasteur, 93500 Pantin. Tél. : (16-1)  
48.40.99.81.

Vds jx Game Boy, px 120 F pce, jx MD, 170 F  
pce. Jacques NOWAK, 97, rue Sauteur, 59300  
Valenciennes.

Vds GB + 5 jx (Sup. Mario, ■), nbx accessoires,  
px 400 F, px Argus, Thierry BERTHET, 27,  
rue Leonard de Vinci, 84130 Le Pontet.  
Tél. : 90.32.31.85.

Vds Jx ■ 50 F à 100 F pièce. Nicolas LOTTET,  
22, rue des Vignes, 34970 Lattes.  
Tél. : 67.22.09.34.

Vds GB + loupe + 4 jx, px 300 F. Brice VERGNE-  
RIE, Rue de Genève, 01800 Villieu.  
Tél. : 74.61.30.00.

Vds GB jx 250 F à déb. Franck LIECHTI, Le  
Miraillet, 34440 Saint-Jean-de-Bourmy.  
Tél. : 74.56.67.82.

Vds 11 ■ GB : 100 F, pce ou 500 F ■ Julien  
LABE, 45, rue ■ Bas, 88350 Freville.  
Tél. : 29.06.64.71.

Vds ■ + 6 jx + adapt. sect. + Bât. (Zelda,  
Battletoads), px 600 F. Nicolas GUIDON, 275,  
route d'Aboncourt, 88500 Regel.  
Tél. : 29.65.65.30.

Vds neo geo + last Resort + man., tbe, ■ :  
1 100 F à déb. Guillaume LE DIGUERHEN, 5, rue  
des Muriels, 35135 Chantepie.  
Tél. : 99.41.45.31.

Vds Consoles et jx, bies livres etc. Renaud VA-  
CHER, 22, rue Beautuile, 30100 Alès.  
Tél. : 66.52.01.80.

Vds neo geo ■ + 3 jx (SSII, FF3, AMIT), px :  
2 000 F. Loïc CAILLIEUX, Briqueterie de Fongar-  
igue, 81600 Brens. Tél. : 63.57.26.10.

Vds 3 ■ + 5 jx (Ming, COM3, Need For Speed,  
Sam. SH), ■ 2 200 F. Anthony GEDDA, 19,  
rues de Vence, 06140 Tourrettes-sur-Loup.  
Tél. : 93.59.33.22.

Vds GG + 8 ■ + NB accessoires, px 1 200 F.  
Vincent LEFÈVRE, 10, avenue du Père Prévost,  
34090 Montpellier. Tél. : 67.72.37.43.

Vds multi-méga + 1 jx (SF2, Sonic, CD...), px :  
3 000 F. Rémi YIM, 14, rue André Darain, 78280  
Guyancourt. Tél. : (16-1) 30.57.06.50.

Vds Jaguar + MAN + 4 jx (Cybermorph, Alen V.  
Prédator, Kasesmi Ninja), px 1 400 F. David GE-  
RARD, 39, rue de Geroldseck, 67200 Stras-  
bourg. Tél. : 68.29.83.90.

Vds GG + 3 jx + adapt. secteur + banane, px :  
750 F. Jean-Baptiste CAUVIN, 232, rue ■ Ber-  
gey, 75012 Paris. ■ : (16-1) 46.28.73.36.

Vds PSX (Jap) + ■ jx, px 3 000 F ou éch. ctre  
PSX (VF) + ■ Sébastien CONDETTE, 9, avenue  
Bressillon, 62222 Saint-Martin-les-Boulogne.  
Tél. : 21.92.26.77.

Vds jx tps consoles. Georges GINDOX, 6, rue  
Roger Brun, 13006 Marseille.  
Tél. : 81.81.42.54.

Vds neo geo + man. + 2 jx, px 1 600 F à déb.  
Rachid ZENASSI, 31, rue Louis Goux, 69100  
Villurbanne. Tél. : 78.85.12.97 (ap. 20 h).

Vds 3 DO NTSC Plein écran + 14 jx + 2 man. +  
pist., px 3 500 F. David MICHEL, 66, rue de  
Javel, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 47.77.87.30.

Vds Mega ■ tbe + 2 jx, px 850 F et 1 200 F avec  
MD + 1 jeu Vincent GROSS, 23, rue Edmond  
Degaucourt, 91210 Draveil. Tél. : (16-1)  
69.03.69.41.

Vds Playstation + Ridge Racer, px 1 600 F. Hu-  
bert LESSIEUX, 84, rue Michel Ange, 75016  
Paris. Tél. : (16-1) 47.43.16.11.

Vds CD! Philips + 2 man. + 2 CD (int. tennis  
Open), ■ 2 000 F. Julien REINE, 22, rue Jean-  
Jaures, 18500 Foëcy. Tél. : 48.51.03.03.

Vds ou éch : Jumping Flash sur Playstation (bas  
px) Charlie MARCELET, 4, place de la Répu-  
blique, 91400 Saclay. Tél. : (16-1) 60.19.13.46.

Vds neo geo + 2 man. + View Point et Baseball  
star + tbe, px 1 000 F. Joël REMUS, 10, place  
Jacques Prévert, 77600 Bussy-Saint-Jacques.  
Tél. : (16-1) 64.66.24.13.

Vds 3 ■ FZ1 + man. + 9 jx, px 3 300 F. David  
IACONO DI CACITO, Rés. Les Sacheres, apt.  
52, 11, rue Simone de Beauvoir, 33130 Begles.  
Tél. : 56.85.34.38.

Vds Jag + Cybermorph, px 650 F ou avec 5 jx,  
Doom, px 1 500 F. Samuel GANNE, 50, rue du  
Sergent Raoul, 76610 Le Havre.  
Tél. : 35.49.16.25.

Vds Jaguar + 8 jx, px 2 000 F. Xavier LAMY-  
ROUSSEAU, 23, rue Albert 1<sup>er</sup>, 54800 Jarmy.  
Tél. : 82.33.13.11.

Vds neo geo CD + 7 jx + DBZ5 (SFC) + Mangas  
■ Vol 1 à 14 + DBZ Vol 5 à 10 le tout à 500 F.  
Pascal LALLEMAND, 17, rue des Beauvettes,  
78570 Andresy. Tél. : (16-1) 39.74.08.87.

Vds Saturn + man., ■ 3 000 F. François GE-  
SUALDO, Bliestrassasse, 44, 66399 Mandel-  
bachtal, 8 Allemagne. Tél. : 19.49.68.04.12.14.

Vds Saturne + VF + Dayt. + 2 pads, tbe, px :  
3 200 F. Berthelemy BOISGUERIN, Les Guignes,  
81630 Salvagnac. Tél. : 63.40.54.27.

Vds neo geo + man. + 11 jx + memory Card, px :  
3 000 F. Raphaël SCHWARTZ, Caserne des  
Pompiers, 57200 Sarreguemines.  
Tél. : 84.95.38.65.

Vds MCD II + 5 jx CD px 2 000 F. Eric BOITIAUX,  
160, rue ■ neufchatel, 51100 Reims.  
Tél. : 26.87.27.41.

Vds neo geo + 2 man. + art. of F. 2 + Samouraï  
Sodown, px 2 500 F. Charles-Alexis RETIF, 12,  
rue Salle l'Evêque, 34000 Montpellier.  
Tél. : 67.60.88.05.

Vds Winning Eleven sur PSX : 300 F ou éch. Bru-  
no ORLANDO, 4, square Dorique, 77240 Ces-  
son. Tél. : (16-1) 64.41.18.04.

Vds GG + 3 jx + batterie + adapt. secteur  
4 sac, px 700 F. François DELAUNAY, 5, rue  
Chansort, 72610 Rouesse-Fontaine.  
Tél. : 43.97.72.36.

Vds neo geo + MC + 4 jx, px 1 700 F + ■ jx 3  
DO : 900 F. Michael CERIZIER, 41, rue des Bou-  
leaux, 44400 Reze. Tél. : 51.70.25.58.

Vds sur Saturn : adapt. Universel : 250 F. Victory  
Goal : 275 F. Christophe WAGNER, 1, rue Zim-  
mer, 76610 La Wantzenau. Tél. : 88.96.30.83.

Vds 3 DO Pal + SSFighter + WC 3 + Road Rash +  
Speed + 3 joy, px 2 000 F à déb. Dino CAS-  
TAGNINI, 122, boulevard Prince Albert, 62200  
Boulogne-sur-Mer. Tél. : 21.80.69.27.

Vds neo geo + 2 man. + memory CA, px 1 200 F.  
Aurélien DEVILLERS, 119, rue de Collins,  
95220 Herblay. Tél. : (16-1) 39.97.08.11.

Vds 3 ■ + 2 man. + 8 CD Rom + TV coul., px :  
4 500 F. Sylvain MISIOLEK, 41, rue Jean De-  
waille, 59135 Wallers. Tél. : 27.24.02.34.

Vds jx 3 DO 200 ■ à 250 F + AR2 Super Nes +  
Acc 3 DO Christophe TOMCZAK, 3, rue Saint-  
Simon, 03100 Montluçon. Tél. : 70.64.73.32  
(entre 12 ■ 13 h).

Vds SATURN + 2 man. + ■ ■ (VF), px 3 890 F.  
Olivier GEORGES, 27, route de Vimeuil, 88600  
Grandvillers. Tél. : 29.65.81.63.

Vds Saturne Jap. + 2 jx Jap. + adapt., px 2 430 F.  
Olivier PETIT, 26, rue de la Grange, 79000  
Niort.

Vds Livre DBZ en couleurs contre, Heats, Sailor et  
Ranna 1/2, px 150 F à 400 F. Jean-Claude MA-  
RIN, Châtel-les-Marmottes, Entremont, 74130  
Bonnevillle. Tél. : 50.03.56.53.

Vds Neo geo + 2 man. + 2 jx, px 1 200 F.  
Jérôme COULON, Centre Jean Monet, 1, rue du  
Stade, 41200 Romorantin. Tél. : 54.76.37.23.

Vds neo geo + man. + FF2 + World H.2 + AOF  
+ Mem. (1 600 F) Nicolas VANDAELE, 19,  
rue Jules Guesde, 59198 Hazebrouck.  
Tél. : 28.43.15.44.

## ACHAT

Ach. Sega Saturn Française environ 1 500 F.  
David PRADELLE, ■, rue Victor-Hugo, 92300  
Levallois-Perret. Tél. : (16-1) 47.31.91.18.

Ach. Faery Tale sur MD. Patrice PERROT, La  
Murallette n° D, Av. Mendès-France, 83500 La  
Seigne-sur-Mer. Tél. : 94.30.81.34.

Ach. jx Game Boy, Earthworm Jim, Christian  
IDVILLE, 80, rue de la Procession, 75015 Paris.  
Tél. : (16-1) 43.06.86.70.

Ach. PC Engine ou PC GT + Jx Nec Sébastien  
BOUCHEZ, 197, rue du Pissolot, 60150 Chevini-  
court.

Ach. jx sur PSX. Gérard ROMERO, 17, rue du  
Guery, 11130 Sigeon. Tél. : 68.48.61.93.

Ach. 32 X seule ■ avec 1 jeu (Star Wars, Virtua,  
etc.). Sébastien CHEVALIER, 4, rue de l'Eglise,  
11270 La Forge. Tél. : 68.76.32.73.

Ach. Jx Pss, px 300 F maxi Jérôme HAGEGE, 2,  
rue Paul-Langevin, 94120 Fontenay-sous-Bois.  
Tél. : (16-1) 48.76.71.41 (ap. 20 h).

Ach. jx Neo Geo : Ninja Commando, Samouraï Last  
Resort, etc. Jérôme BOUGZE, 49, route de Sablé,  
53290 Grez-en-Bouère. Tél. : 43.70.61.48.

Ach. vds jx Saturne et Playstation. David BE-  
TAUD, 17, av. Cambacères, 91370 Verrières-le-  
Buisson. Tél. : (16-1) 69.30.84.23.

Ach. moni coul pour S.N. faire offre. Gérard  
CHOCHOY, 44, Les Ambaysses, 45200 Souillac.  
Tél. : 65.37.06.28 (ap. ■ h).

## ECHANGES

Ech. Sparker S.N. ctre D.C. Rest. Ech. T-Toon Ct  
Mario W Gérard CHUCHOY, 44, les Ambaysses,  
45200 Souillac. Tél. : 65.37.06.28 (ap. 20 h).

Ech. jx SN Lord of the Ring-Mystic Quest. Rech.  
■ de rôle. Melli OUKIC, 6, résidence du Parc  
Municipal, 78250 Meulan. Tél. : (16-1)  
34.74.79.03.

Ech. 3 DO ctre PSX ou vds 3 500 F + 10 jx  
Gabriel GUEZ, 71, rue de Paris, 94220 Charen-  
ton-le-Pont. Tél. : (16-1) 43.76.25.83.

Ech. Winter Olympics et Sonic ■ ctre Fira 95 ou  
NBA Jam Jean-Yves Le Goff, 33, rue Fortune,  
56160 Guemene-sur-Scorff.

Ech. sur Saturn Gran Chaser Jap, ctre Bug : VF  
Remix, Moustansar MEDILE, 62, boulevard Pa-  
saro, 92008 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.67.09.18.

Ech. K. Instinct contre 2 jx ■ ctre Sailor Moon +  
100 F. Nathalie RAY, 83, boulevard Yves-Farge,  
69007 Lyon. Tél. : 78.61.19.18.

Ech. Gunner Heaven ctre jx sur Play Station.  
Christophe DE MARESVILLE, 5 A, rue Saint-  
Ladre, 57158 Montigny-les-Metz.  
Tél. : 87.52.10.94.

Ech. MD + 5 ■ + 3 man. c







# 98%

Pour halluciner, fixez la page de droite  
3 minutes.

# ***SUPER NINTENDO***® ENTERTAINMENT SYSTEM



Miyamoto a concentré tout son talent  
sur Super Mario World 2 pendant 4 ans.  
C'est tout dire sur ses qualités.



# 99%

**Consoles + d'or**

«Un stage de Yoshi's Island vaut à lui tout seul n'importe quel autre jeu de plateformes.»

**Consoles +**

**AHL (Rédacteur en chef)**

«Exemplaire : Le plus grand jeu de plateformes toutes consoles confondues est sur 16 bits : c'est Yoshi's Island!»

**Player One**

**Milouse (Journaliste)**

# 99%

**Coup de Coeur**

«Le meilleur jeu Super Nintendo de tous les temps.»

**Super Power**

**Sumo (Rédacteur en Chef)**

# 97%

**Super Star d'or**

«Le meilleur jeu de plateformes de tous les temps n'est pas sur 32 bits.

**Joypad**

Il s'appelle Yoshi's Island.»

**Trazom (Journaliste)**

# 6 Goombas sur 6

**Goombas d'or**

«A l'époque des 32 bits, Yoshi's Island, le meilleur jeu de l'année, débarque sur SUPER NINTENDO.»

**Ultra Player**

**Goombas (Redacteur en Chef)**



FAIS TES DEBUTS AU CINEMA DANS :

# SPOT<sup>TM</sup> GOES TO HOLLYWOOD



Fanfaronne du haut du mât d'un bateau dans une extraordinaire aventure de pirates. Explore les jungles exotiques et les cités perdues de tes films préférés. Risque-toi à traverser un cimetière macabre et des mondes d'horreur qui te donneront la chair de poule. Bats-toi contre une reine alien dans un univers de science-fiction.

**Formats :** "Disponible sur Mega Drive, prochainement sur Saturn et Playstation"

Virgin Interactive Entertainment SARL,  
233 rue de la Croix Nivert, 75015 Paris.  
Service consommateurs tél : (1) 53 68 10 00

© Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All Rights Reserved.  
Spot is a registered trademark of Dr Pepper/Seven Up Corporation, Dallas, Texas 1995. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd.